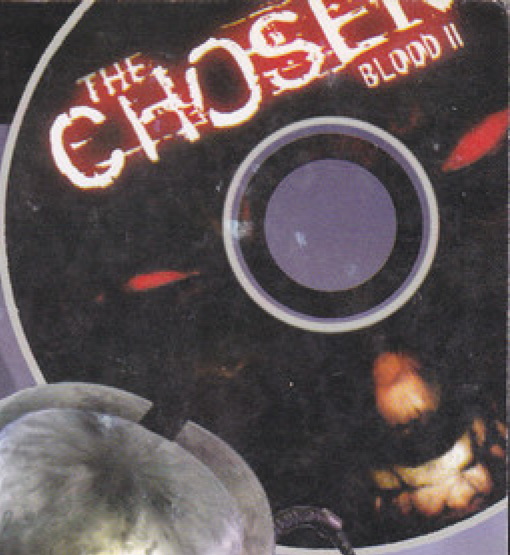
TELJES JÁTÉK: BLOOD II: THE CHOSEN

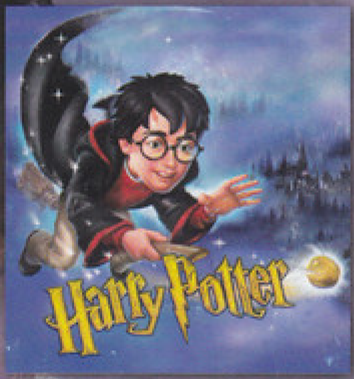


PC GURU

SZÓRAKOZTATÓ INFORMATIKAI MAGAZIN - 2001/12

132 OLDAL + 2 CD + POSZTER

STRONGHOLD
CIVILIZATION III
ALIENS VS. PREDATOR 2



HARRY POTTER POSZTER
ÉS
NYEREMÉNYJÁTÉK

ATI RADEON 8500 TESZT

BEMUTATÓK:
JEDI OUTCAST, CALL OF CTHULHU
OUTCAST 2, TEAM FACTOR, PROJECT 1, HOOLIGANS

JÁTÉKLEÍRÁSOK:
S.W.I.N.E., PATRICIAN II, FIFA 2002
RALLY TROPHY, PROJECT EDEN, STAR TREK: ARMADA 2
EVIL TWIN, POOL OF RADIANCE 2 GAMING GUIDE, HUNDRED SWORDS

1646 Ft

DEMÓK A CD-N: FIFA 2002, EMPIRE EARTH, RALLY TROPHY, COMANCHE 4, ZOO TYCOON, S.W.I.N.E. (MAGYAR)

A PC GURU minden példányához kettő CD-ROM tartozik. Amennyiben hiányoznának, kérje őket az elárusítótól!

INTRO

Az év végére azért sikerült összekapnia magát a kissé gyengélkedő PC-s játékiparnak. Sorra jelennek meg a nagy nevek bebizonyítva, hogy a PC-knek igenis van létjogosultságuk az új generációs konzolgépek mellett. Szerencsére az alkatrészárak is soha nem tapasztalt mélyrepülésbe kezdtek, s ha hinni lehet a híreknek, ez jövőre is folytatódik. Érdemes tehát most gépet venni, hiszen potom pénzért olyan remek konfigurációt lehet összeállítani, melyek játszva megbirkóznak még a nagyobb gépigénnyel rendelkező játékokkal is. Egyre jobban terjed a DVD-őrület is, s a PC Guru nem szeretne lemaradni ezen a téren sem. Szeretnénk megkérni titeket, hogy töltsétek ki a lapban található kérdőívet, s küldjétek vissza a szerkesztőség címére.

A novemberben megjelenő játékok nagy része folytatás volt, de szerencsére a jobbik eresztésből. A Civilization III kötelező darab minden stratégiarajongónak, az Aliens vs. Predator 2 nagyságrendekkel jobb elődjénél, de nincs szégyenkeznivalója az Armada 2-nek sem, mely méltán érdemelte ki a megtisztelő hónap játéka címet.

Lara kisasszony sajnos kikosarazta a PC Gurut ebben a hónapban, de természetesen nem adjuk fel a reményt, hogy valamikor teljes játék legyen a Tomb Raider II. Helyette a Blood II: The Chosent sikerült megszerezni, reméljük, tetszeni fog. Az év vége előtt még egyszer találkozunk, a 2002/01-es PC Guru december 14-én kerül az újságosokhoz. Addig is jó szórakozást a legfrissebb PC Guruhoz.

PC Guru Team

A HÓNAP JÁTÉKA

Gondolom, sokan csodálkoznak, hogy ebben a hónapban egy Star Trek univerzumban játszódó stratégiai játék kapta meg a legjobbnak járó címet. Az igazat megvallva hosszas gondolkodás után jutottunk erre a döntésre, hiszen a Civilization III, az Aliens vs. Predator 2 és a S.W.I.N.E. is megérdemelte volna a fent említett címet. Reméljük, a döntésünk sokatokat ösztönöz majd arra, hogy kipróbáljátok ezt a nem mindennapi játékot. A cikkíró szavaival élve: az Armada II is "eljutott oda, hol még senki sem járt." Kövessük hát mi is bátran a Mad Doc Software felfedezőit az "Ismeretlen Tartományba".

Star Trek: Armada II

NEWS

8 Endless Ages
8 Tropico: Paradise Island
8 USA Racer
9 Call sign: Charlie
9 Operation Flashpoint Gold Edition
9 1914 - The Great War
9 Divine Divinity
10 Nightstone
10 Heli Heroes
10 Chrome
11 Arcturus
11 4x4 Evolution 2
12 Magic: The Gathering Online
12 HoveRace
13 Fahrenheit
13 Lords of the Realm III
13 Eye of the Maelstrom
14 – V8 Supercar Challenge
14 Top lista

14

JÁTÉKLEÍRÁS

30 – S.W.I.N.E. - Magyar fejlesztésű taktikai RTS
36 Patrician II - Pirates klón
40 FIFA 2002 - Az EA újabb öngólja
44 Evil Twin - Majdnem sikerült
46 Stronghold - Mi még várunk
50 Rally Trophy - Felejtsd el Colint
54 Project Eden - Lost Vikings 2K
58 Star Trek: Armada II
62 Aliens vs. Predator 2
66 Civilization III
70 Hundred Swords
72 Pool of Radiance 2 GG
80 Gondolatébresztő
82 Mentőöv
84 Cheat

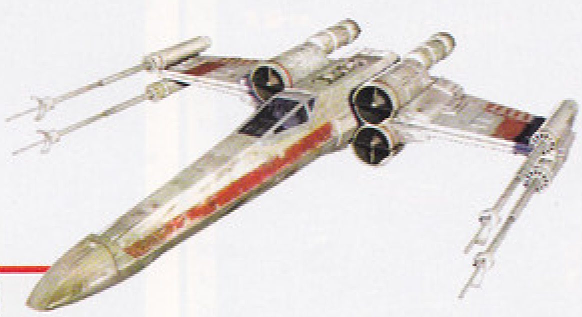
30

Orwell óta tudjuk, hogy "négy láb jó, két láb rossz", ám mint az az Állatfarmból is kiderül, derék haszonállataink hiába állják meg a helyüket az ember segítsége nélkül, ha egyszer ugyanolyan torzsalkodásra képesek, mint a "homo sapiens" márkaelnevezést elnyert életforma. Körülbelül erre az alapra épül a Stormregion nevű debütáló fejlesztőcég S.W.I.N.E. című játéka, amely ugyan nem hordoz olyan magas szintű ideológiai mondanivalót, mint Orwell műve, ám ezt nem is várja el az ember egy vérbeli real-time taktikai stratégiától...

TARTALOM

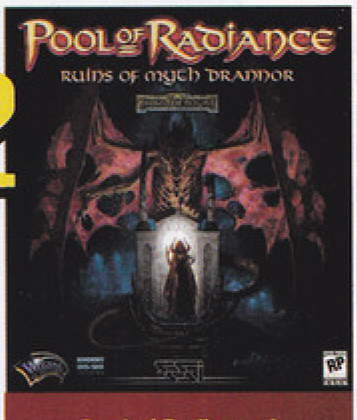
BEMUTATÓ

15 Project IGI 2
16 – Star Wars: Jedi Outcast
20 Call of Cthulhu
22 Outcast 2: The Lost Paradise
24 Team Factor
25 Hooligans: Storm over europe
26 Project 1
28 X01



16

72



Pool of Radiance 2

GAMING GUIDE

TALLÓZÓ

88 Hardver hírek
92 Fókuszban a WindowsXP
94 Philips RWDV2010K combo
95 Toshiba SD-M1612
96 Homok a gépezetben
102 - Next Generation
110 Mobil News
111 Nokia 8310
112 Sony Ericsson T65
114 3D Rovat
116 Hardware fórum
118 Grab rovat
120 Levrov
122 Earthquake
124 Külvilág
128 Következő szám tartalma

102

Videokártyateszt szempontjából az év második legérdekesebb időszaka köszöntött be a PC Guru háza táján november elején. Májusban, a GeForce3 első látogatásakor az új technológia és a teljesítménybeli előrelépés volt az érdeklődés legfőbb oka. Ezúttal viszont részben az új kártyák kiemelkedően nagy száma, részben pedig az ár/teljesítmény (és bizony feature) verseny szoros mivolta idézte elő a teszt előkészítése közbeni lelkesedésünket.

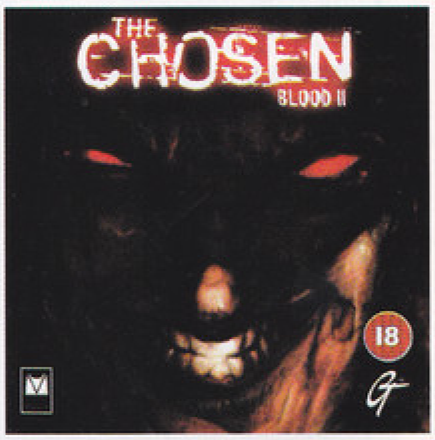
TELJES JÁTÉK

7

Blood II: The Chosen

A Blood II: The Chosen megjelenésekor már alapkövetelmény volt a 3D grafikus gyorsítók és a 3D hangkártyák széles körű támogatása, de ezek nélkül is játszhatunk vele. A grafika megjelenítéséért a Monolith cég Lithtech motorja a felelős. A játék elindítása után érdekes jelenséggel kerültem szembe: szinte játszhatatlanul gyors volt.

Gépigény:
Pentium 166, 32MB RAM



TARTALOM

JÁTÉKDEMÓK CD MELLÉKLETÜNKÖN

EMPIRE EARTH

Az EE minden eséllyel pályázhat az év legjobb stratégiai játékának címére, s nagy valószínűséggel meg is nyeri azt. Pedig versenytársa - most, az év vége felé - szép számban akad, csupán oly sok pozitívumot fedeztünk fel benne, hogy szerkesztőségünk tagjai egytől egyig fejet hajtottak a látottak alapján. Elsősorban nem a fergeteges grafikája volt az, amely miatt döbbent szemlélőként figyeltük monitorunkat - bár az se elhanyagolható tény, hogy a program gyönyörű szép -, hanem Rick Goodman az Age of Empires stratégiai játéka alatt szerzett tapasztalatinak sokasága, amit nagyszerű módon „átvitt" a megjelenésre váró Empire Earth című csodába.

S.W.I.N.E.

A PC Guruban már többször hírt adtunk a magyar illetőségű Stormregion S.W.I.N.E. című, taktikai elemekkel ötvözött, valós idejű stratégiai játékáról. Ezúttal viszont már nem csupán a cikkek alapján ítélkezhettek róla! Ugyanis örömmel és büszkén adunk hírt arról a tényről, miszerint a világon elsőként a mi CD mellékletünkről ismerheti meg a tisztelt nagyközönség, hogy miről is áradoztunk mi hónapokon át. Reméljük, hogy ez a mókás, és mindenek előtt gyönyörű játék a Ti szívetekbe is hamar beloppja magát – hasonlóképp, mint ahogyan az velünk történt.

További játszható demók mellékletünkön: Comanche 4 • Fifa 2002 • Rally Trophy • Zoo Tycoon

CD HÍREK

• Először is üdvözlök minden olvasót decemberi számunk alkalmából! Remélem, hasonlóképp, mint én, Ti is egy jó meleg szobában csücsültök, lapozgatjátok kedvenc számítógépes magazinotokat, és közben kakaót szürcsölgettek. Ha nem, az se gond - legalábbis ami a kakaót illeti –, mindenesetre biztosíthatlak Benneteket, hogy a CD melléklet szempontjából igyekeztem, hogy ismételten ne kelljen csalatkoznotok újságunkban.

• Mielőtt belekezdtünk volna a következő PC Guru elkészítésébe, gondoltam, ha már úgy is nemsokára itt az újesztendő – no meg persze az új fogadalmak -, kicsit átalakítom a melléklet tartalmát. Magyarán szólva az történt, hogy a Shareware Utils rovat a jelenlegi formájában megszűnt, helyét pedig felváltotta egy Turkáló nevezetű, felhasználói programokat tartalmazó vegyes válogatás. Ebben a könyvtárban olyan minden hónapban frissitett szoftverekkel találkozhattok, amelyek – szinte – elengedhetetlenek minden újonnan telepített gép tökéletes és minden igényt kielégítő működtetéséhez. CD-író programok, képnézegetők és sok egyéb, általunk népszerűnek tartott program került bele ebbe a válogatásba, reméljük, mindez a Ti legnagyobb megelégedésetekre. Ehhez a témához kapcsolódóan annyi „bevallani" valóm még lenne, hogy mostantól (természetesen helyhiány miatt) nem találhattok mellékletünkön több asztali témát és képernyőkímélőt. Elnézést, ha valakinek ezzel kellemetlenséget szereznék, remélem, a Turkáló több olvasónak szerez örömöt. Ahhoz viszont, hogy ezt én is megtudjam, arra kérek mindenkit, aki teheti, hogy levélben írja meg nekem véleményét ezzel és persze bármi más CD-vel kapcsolatos témában. Mint mindig, minden véleményt és kritikát szívesen fogadok. Előre is köszönöm!

• Na, de kanyarodjunk még pár szó erejéig vissza a tartalomhoz, hiszen példának okáért megmaradt kedvenc, Rovatok névre hallgató sikeres adatgyűjteményünk, amelyben többek közt népszerű játékokhoz találhattok hasznos kiegészítéseket, útmutatókat és egyéb érdekes olvasnivalókat. Ezek közül ismét kiemelkedik az Operation Flashpoint (nem tagadom, kicsit haza húz a szívem), a Diablo 2, a Sportjátékok és az Autószimulátorok rovataink, de természetesen az összes többit felsorolhatnám, hiszem mind-mind nagyszerű munkák.

• Ezen kívül magyar nyelvű S.W.I.N.E., Empire Earth, Rally Trophy demók pihennek mellékletünk könyvtáraiban, de mindez még holmi csekély felsorolása azoknak az említésre érdemes bithalmazoknak, amelyekre e hónapban szeretném felhívni figyelmeteket. Nem is rabolom tovább drága időtöket, inkább hagyom, hogy nekiessetek korongunk gépben történő felmelegítésének. Jó szórakozást kívánok hozzá!

Chris

Javítások (Patch-ek):
Myst III v1.22 • Nascar Racing 4 v1.3.0.6 • Pool of Radiance 2 v1.2 • Red Faction v1.1 • Edge of Chaos Patch 2 • Europa Universalis v1.10 North American • Pool of Radiance 2 Speed Fix

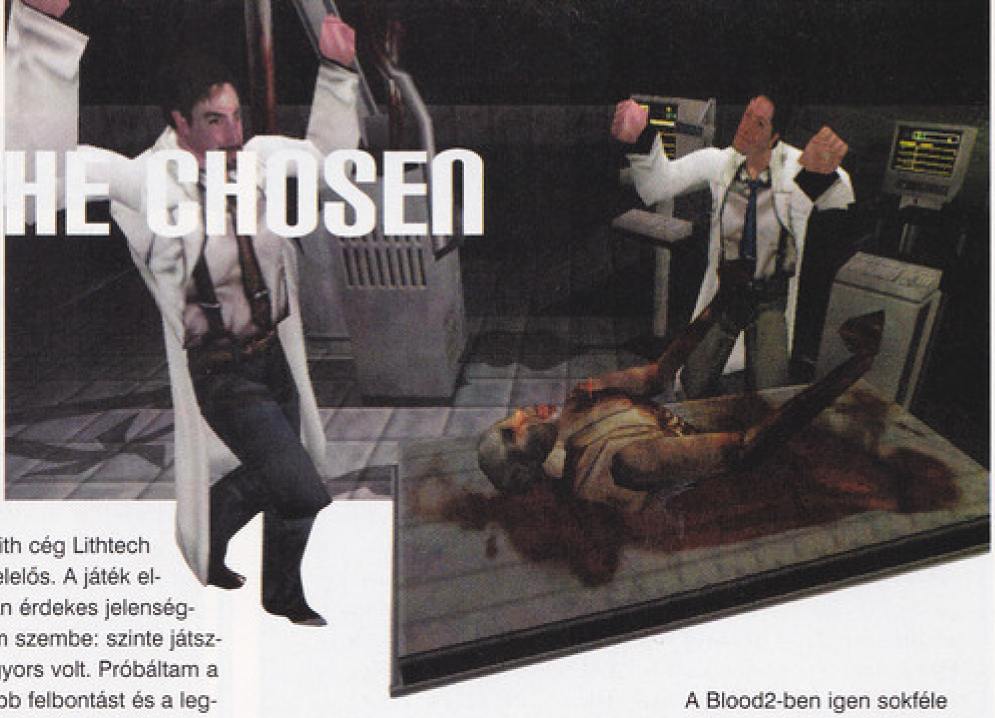
Csalások, segítségek az alábbi játékokhoz:
Ballistics • Hunting Unlimited • Monopoly Tycoon • Monsters, Inc. • Project EDEN • Red Faction • StrongHold • Toon Car • Zoo Tycoon • Civilization III • Hundred Swords • +Cheatválogatás több mint 1400 játékhoz!

Háttérképek:
Alone in the Dark 4 • Duality • GTA 3 • Half-Life • Hitman 2 • Mafia: The Lost Heaven • Red Faction • Soul Reaver 2 • Tomb Raider The Movie

Shareware játékok:
Freestrike • JongPuzzle • New Fitznik • Ricochet • SpaceHawk • Z-Ball • Quadra 1.1.8

Ezen felül ACDSee 4.0, IrfanView, ICQ, Media-Player 7.1, QuickTime, CD író szoftverek, friss NVidia driverek és sok más hasznos program a Turkálóban!

BLOOD II: THE CHOSEN



StartBox

Fejlesztő: Monolith
Kiadó: Infogrames
Web:www.blood2.com

Legelőször is bocsánatkéréssel tartozunk neked, Kedves Olvasó! Hiába veted tekinteted a lap mellé kapott teljes játék CD-jére túlméretezett keblek után kutatva, Lara Croft helyett egy vicsorgó arc – Caleb – néz vissza rád. Úgy látszik, hogy elhamarkodottan harangoztuk be előző számunkban a Tomb Raider 2-t. Szentül megesküszöm, hogy a játék licencszerződése már a kezünkben volt, amikor a külföldi partner valamilyen oknál fogva visszakozott. Ez több szempontból is kellemetlenül érintett minket. Egyrészt már kapható volt az a lap, amelyikben beígértük szilikondús kalandornőnk második megmérettetését. Másrészt pedig embertelen rövid idő alatt kellett találnunk egy olyan címet, amelyik legalább ennyire ütős, és amelyik valószínűleg enyhíteni tudja majd keserűségeteket. Reméljük, hogy a Blood2: The Chosen jó választás volt a részünkről, és mindenkinél bele fog férni a "ló helyett szamár" kategóriába.

A Blood2: The Chosen megjelenésekor már alapkövetelmény volt a 3D grafikus gyorsítók és a 3D hangkártyák széles körű támogatása, de ezek nélkül is játszhatunk vele. A grafika megjelenítéséért a Monolith cég Lithtech motorja a felelős. A játék elindítása után érdekes jelenséggel kerültem szembe: szinte játszhatatlanul gyors volt. Próbáltam a legmagasabb felbontást és a legrészletesebb megjelenítést, de ez sem segített. Csak egyvalamivel tudtam rendesen „visszafogni" a grafkártyámat: bekapcsoltam rajta a 4-szeres antialiasingot (élsimítás). És lássatok csodát: a Kyro2 immáron pixelrecsvák nélkül, de teljesen játszható sebességgel mozgatta a grafikát.

A játék sztorija nem túl egetverő. Az első részben Calebet vezetve legyőztük a sötétség istenét, Tchernobogot. A történet 100 évvel később folytatódik. A sötétség istenének hívői, a Cabal szekta az idő múlásával újra megerősödött és most már ipari keretek között űzi sötét tevékenységét. A Cabalco társaság igazi multinacionális vállalat, szinte minden tevékenységben érintett. A cég vezetője – egyben a Cabal szekta főnöke – egy Gideon nevezetű egyén, aki sajnos még mindig azon az állásponton van, hogy a Kiválasztottak a rosszak, és nem ő. Ráadásul újra meg akarja idézni Tchernobogot, aki totális pusztulást hoz majd a világra. Ránk hárul tehát a feladat, hogy felkutassuk Gideont, és meggyőzzük elképzelése helytelenségéről.

A Blood2: The Chosen „vérbeli" FPS (saját szemszögű gyilok), mindemellett alapszintű logikai megoldó képesség is szükségeltetik hozzá. A pályák ötletesek, a helyszíneket jól kitalálták, az ellenfelek pedig egészen egyediek. Számomra fontos, hogy ne lehessen ész nélkül végigszaladni egyetlen pályán sem, a Blood2 pedig teljesíti ezt a kívánalmamat. Már most tartok attól a tonnányi e-mailtől, melyet az elakadt játékosok fognak rám zúdítani. A pályák ugyanis nem annyira (nem úgy) lineárisak, mint az átlagos FPS-ekben. Sokszor kell majdnem improvizálással egyenértékű dolgokat elkövetnünk. Adott esetben már-már úgy tűnhet, hogy megtaláltuk a jó irányt, de a vége zsákutca. A továbbjutást pedig egy kólaautomata vagy poroltó készülék felrobbantása után keletkező hasadék jelenti.

A Blood2-ben igen sokféle fegyvert fogunk találni. A legtöbbjük az előző részből lett áthozva, és ezt az arzenált bővítették ki pár újabbal. Sok fegyver rendelkezik másodlagos tűz funkcióval, egyeseknek pedig dual módja is van. Sajnos a teherkapacitásunk véges, ezért csak 10-féle fegyver lehet nálunk (legalábbis normal módban). Ha olyan stukkert találunk, amelyik kellene, de nincs szabad hely, akkor valamit el kell hajítanunk. Vannak olyan fegyverek, amelyekhez nem kell lőszer (Orb, Life Leech), mert használat után feltöltődnek. Bár nekem sosem volt gondom a lőszerellátással, ezek sokszor életet menthetnek (persze a miénket). A fegyverek mellett különféle bombákat is magunkkal cipelhetünk, ezek szerencsére az inventoryban foglalják a helyet. Ugyanitt tárolódnak a legkülönfélébb tárgyak is: távcső, elemlámpa, éjjellátó, EÜ doboz, a Szem. Ezeknek a használatára érdemes odafigyelni, sokszor tesznek majd jó szolgálatot.

A Blood2: The Chosen nem könnyű játék, de az átlagosan edzett FPS-rajongóknak nem jelent majd megoldhatatlan feladatot. A telepítés után mindenképpen érdemes ráapplikálni a demo CD-n található két PATCH-et is, mert sok új dolog ezekkel kerül be a programba (3D hang, egérgörgő támogatás stb.). Internet-eléréssel rendelkezőknek pedig ajánlott a www.blood2.com weblap felkeresése.

SakmaN
sakman@vogel.hu

USA RACER

A Davilex közzé tett némi információt és képet a legújabb készülő arcade játékukról, az USA Racerről. Sok jót azonban nem várok tőle. Ők csinálták ugyanis a megboldogult London Racert, amely igencsak gyenge próbálkozás volt még ebben az „egyszerűbb" kategóriában is (viszont az derült ki a sajtóanyagból, hogy csak Nagy-Britanniában 100 ezer darabot adtak el belőle PC-re és PSX-re, ami hihetetlenül nagy szám ismerve a játékot...). Na szóval, jön a tulajdonképpeni folytatás, amelyben amerikai nagyvárosok utcáin bóklászhatunk 11 fotorealisztikus pályán (erre a részletességre azért kíváncsi leszek). Hat előre elkészített karakter jelenti a választékot, és mindegyikhez különböző stílus dukál majd. Például Chicagóban kamionnal lehet rombolni, Hollywoodban sportautóval és így tovább.

Ez eddig mind nagyon szép meg jó, csak a képeket elnézve ez is megmarad a felejthető szinten. Ha érdemes lesz, visszatérünk rá.

Tasnádi Zoltán

Fejlesztő: Davilex
Megjelenés: 2001. december

TROPICO: PARADISE ISLAND

Ahol a diktatúra felütötte a fejét, onnét nem tűnik el többé. Legalábbis ezt látszik igazolni a Breakaway Games készülő kiegészítő lemeze, mely a nagy sikerű Tropicót hivatott új tulajdonságokkal felvértezni.

A kiegészítő mintegy huszonhárom vadonatúj küldetést foglal magába különféle látványos elemekkel, melyek közt szerepel tizenkét épületfajta (tengerparti villák, teniszpályák, erődök és egyéb katonai létesítmények), járművek, de hogy a teremtés mellett a káosznak is hódoljunk, lesznek pusztító viharok és járványok is.

Mit mondjak, látszólag semmi extra változásra nem számíthatunk, ám ahhoz ez is elég, hogy az ember pár napig jól elszórakozzon.

Bird

Megjelenés: 2002. január
Honlap: www.poptop.com

ENDLESS AGES

Először azt hittem, a Duke Nukem Forever kapott hátralévő fejlesztési idejére utaló új alcímet, de végül kiderítettem, hogy az Evil Core nevű régi, nem túl ismert FPS-t alkotó csapat főbb tagjai álltak össze újra, hogy ezt az igen érdekes egyvelegjátékot elkészítsék. Ahogy az napjainkban divat, az alapstílus MMORPG, azaz havidíj fejében kizárólag interneten lehet a programmal játszani, és ebbe szőttek bele akció- és taktikai FPS elemeket. Feladatunk változatos és folyamatosan megújuló küldetések teljesítése lesz; ami érdekessé teszi a játékot, hogy mindezt Unreal-szerű, több száz kilométernyi bejárható környezetben, dinoszauruszokhoz hasonló szörnyek ellen végezhetjük majd.

Karakterünk természetesen folyamatosan fejlődik, ami viszont érdekes, hogy rengeteg járművet vásárolhatunk, illetve próbálhatunk majd ki: hajók, tengeralattjárók, repülőgépek, robotok - mind csak arra várnak, hogy vezessük őket. Rengeteg egyéb tárgyra is szert tehetünk, a változatosságot jól jelzi talán, hogy többek közt műlábbal is pótolhatjuk elvesztett végtagunkat. Az Endless Ages már közel három éve áll fejlesztés alatt, és mivel a grafikai motort nem igazán fejlesztették a kor haladtával, ezt a játékot nem a vizuális megjelenítéséért fogjuk szeretni, ha egyáltalán labdába tud rúgni a nagyon hasonló, de fantasztikusan szép Planetside mellett.

Greg5

Honlap: www.endlessages.com
Megjelenés: 2002.

1914 - THE GREAT WAR

2001. október végén jelentette be a Fishtank Interactive körökre osztott stratégiai játékát. A 2002 második felében megjelenő program 3D-s megjelenítése lenyűgöző. Még nem sokat tudni a részletekről, csupán annyi biztos, hogy a választott főkarakter a háború bizonyos nyugat-európai frontjára kerül, ahonnan megkezdheti hódításait...

Lily

Honlap: www.fishtankgames.com
Megjelenés: 2002. második fele

DIVINE DIVINITY

A Pool of Radiance okozta csalódás után és még a Wizardry 8-ba vetett hittel írom, hogy készül még számos szerepjáték. Így jövőre sem fogunk szűkölködni a tennivalókban, már ami a fantasy világokat illeti. A Divine Divinityben például a bennünk rejlő hitet kell felszabadítanunk.

A fontosabb tudnivalók dióhéjban: hatalmas, csaknem 20000 képernyőnyi világ, hat különböző karakter, három út (harcos, túlélő, varázsló), 96 jártasság, több mint 150 NPC, kombinálható tárgyak, izgalmas és hosszú történet, kettős térképrendszer, napló... Nem folytatom, mindannyian tudjuk, a Larian Studios munkájából még bármi lehet. Hiszen nem ezek a dolgok a fontosak, hanem az egység, ami létrejön. Nehéz és érzékeny dolog ilyet megalkotni. Drukkolok nekik, van miért. Egyébként a játékban nem lesz multiplayer mód, bár terveznek hozzá esetleg ilyen kiegészítőt.

Lily

Megjelenés: 2002. első félév
Honlap : www.divinedivinity.com

CALL SIGN: CHARLIE

Az Outsider nevű fejlesztőcsapat saját bevallása szerint már 1999 óta készíti ezt a 3D-s taktikai-harci szimulátort, melynek egyelőre még nincs kiadója. A játék éráját a vietnámi háború adja, a vállalkozó kedvűek pedig a Green Berets nevű elit alakulatot vezethetik, remélhetőleg a győzelem felé. A titkos küldetések nagy része az ellenséges vonalak mögül indul, ezért a fiúknak cseppet sem lesz egyszerű dolguk. Az akár tizenöten is játszható programhoz már minimumkövetelmény a GeForce 3, mert a Charlie névre keresztelt engine erre lett optimalizálva. Reméljük, a csapat talál kiadót, és többet tudhatunk meg az Outsider munkájáról, hiszen a megjelenést csak 2003 második felére tervezik.

Lily

Megjelenés: 2003.
Honlap: www.outsiderdevelopment.sk

OPERATION FLASHPOINT GOLD EDITION

Még alig került forgalomba a cseh szoftvercég legújabb háborús akciójátéka, a készítők máris a felturbózott változat piacra dobását fontolgatják.

A játék amellett, hogy tartalmazza az eredeti programot minden hibajavításával egyetemben, Red Hammer: The Soviet Campaign címen húsz új küldetéssel is gyarapodik, melyekben kipróbálhatjuk, milyen a harci élet orosz szemmel nézve. De ha még ez sem lenne elég, a dobozba szépen kidolgozott tippkönyvet is mellékelnek, melyben megtalálható lesz az egységek, pályák, küldetések részletes leírása.

Végezetül megnyugtatásképp közlöm, ha már jó sok pénzt fizettél az eredeti változatért, nem kell megint ugyanannyit kiperkálnod a bővítésért, mivel az megvásárolható lesz külön csomagban is.

Bird

Megjelenés: 2001. november 30.
Honlap: www.codemasters.com

NIGHTSTONE

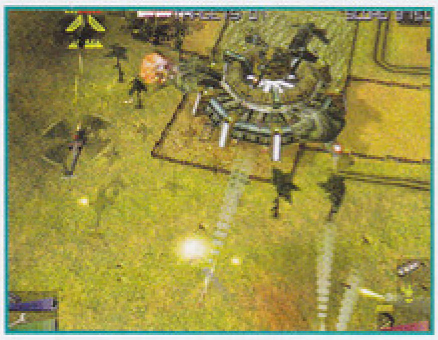
Bevallom nektek, többször is megnézem a New Horizon Studios készülő RPG-jének képeit és a dátumot, mire elhittem, igen, ez a játék valóban most, 2001-ben készül, és a Virgin Interactive még ki is fogja adni. Azt hiszem, megérdemel egy hír-citrom díjat, ezért írok róla. A Nightstone 2D-s, izometrikus nézetét még nosztalgiával is figyelhetném, de sajnos a látvány meglehetősen kókasztó hatású.

A program Diablo klón a javából azzal a különbséggel, hogy „line of sight" módban játszunk (mint a Noxban), ezért a térképen például a közelben lévő ellenfelek is láthatók lesznek.

Háromféle karaktertípus kalandjainak útját vezethetjük végig, s mindegyik kaszt története más lesz. A kínálat: barbár, íjász, varázsló. Érdekesség, hogy mindhárman tudnak majd lopózni, ilyen még nem volt. (Hmmm... nem is jellemző a varázslókra például. Osonni tolvajok és bérgyilkosok szoktak.) Valóban pozitívum, hogy lesz 1024 x 768-as felbontás is, de ez még kevés lesz az üdvösséghez.

Lily

HELI HEROES



Az ősi shoot ' em up-kedvelőknek nosztalgiázásra, vagy a shareware játékok közötti kutakodásra vannak ítélve, ha ezzel a régen igencsak virágzó műfajjal szeretnének manapság is játszani. Hiába, a Tyrian és a hozzá hasonló, „megy az űrhajóm, és látványos robbanások közepette szétlövök mindent, ami mozog" stílus mára már sokat vesztett népszerűségéből, olyannyira, hogy szinte már egyáltalán nem is jelennek meg ilyen jellegű programok. Ez az érdekes nevű német fejlesztőcsapat azonban megelégelte a dolgot, és elhatározták, hogy másik készülő játékuk, a WW3: Black Gold - ez is azok közé a játékok közé tartozik, amelyeket a szeptemberi terrortámadás miatt jelentősen átalakítanak - grafikai motorjával igazi lövöldözős játékot készítenek.

A történet szerint az emberiség a 21. század végére teljes nyugalmat teremtett a Földön, háborút csak a történelemkönyvek lapjain lehet látni. Ebben az idillikus helyzetben szabadultak el a világ irányítását végző számítógépek, amelyek ellenőrzésük alatt tartják a bolygó főbb fegyverzeteit. A mi feladatunk pedig - mily meglepő - szuperhősjelöltként a helyzet rendezése sok-sok pályán keresztül milliónyi ellenséget kiirtva. Lövöldözésünk közben a legkülönbözőbb bónuszokat vehetjük fel - másodlagos fegyverzetek, gyorsítók, páncélzat stb. - valamint üzemanyagunk mennyiségére is figyelmet kell majd fordítanunk. Az osztott képernyős lehetőség ebben a stílusban nagyon jól jön, egy monitoron vagy TV-n egyszerre ketten is irthatjuk az ellent. A játék Xboxra és PC-re egyaránt megjelenik, ami azért jelent valamit, főleg grafikai vonatkozásban. Egyszer biztos érdemes lesz végigjátszani.

Greg5

Fejlesztő: Zuxxez
Megjelenés: 2002 eleje

CHROME

Várhatóan 2002. májusában lát napvilágot a lengyel illetőségű Techland fejlesztésében készülő vadonatúj sci-fi elemekkel dúsított FPS, a Chrome. A Crime Cities alkotóinak legújabb programja a 25. századba kalauzol el bennünket, és helyszínéül egy távoli csillagrendszer frissen betelepített bolygói szolgálnak, ahol főhősünkkel a ránk bízott változatos feladatokat kell teljesítenünk.

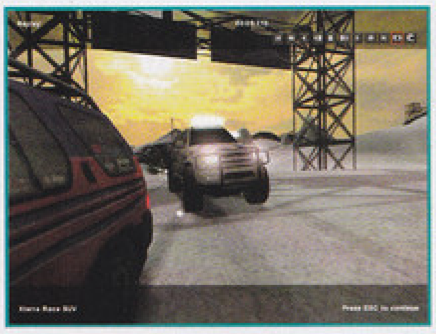
A Chrome-ban 10 különféle környezetben kalandozhatunk, mint például trópusi dzsungel, futurisztikus katonai bázis vagy földalatti bánya. Likvidált ellenfeleink fegyvereit és járműveit természetesen eltulajdoníthatjuk, és a későbbiekben felhasználhatjuk azokat. Fegyvereink végeláthatatlan sorából nem hiányozhatnak a különféle kések, pisztolyok, géppisztolyok, plazmaágyúk, lángszórók, aknavetők, no és persze az elhelyezhető robbanóanyagok, melyeket ügyesen lerakva tekintélyes terület válhat a földdel egyenlővé. Az agyatlan lövöldözős játékokkal ellentétben ezúttal a reflexeink mellett a logikánkra is hagyatkoznunk kell a küldetések folyamán.

A Techland ígérete szerint a technikai megvalósítás minden eddigit felülmúl majd, köszönhetően többek között a hatalmas méretű, bejárható helyszíneknek, a rendkívül realisztikusan elkészített élőlényeknek és tárgyaknak, valamint a rendkívül élvezetes multiplayer-módnak. Hogy aztán mindebből ténylegesen mi válik valósággá, a megjelenéskor kiderül.

SzB

Honlap: www.techlandsoft.com
Megjelenés: 2002. május

4X4 EVOLUTION 2



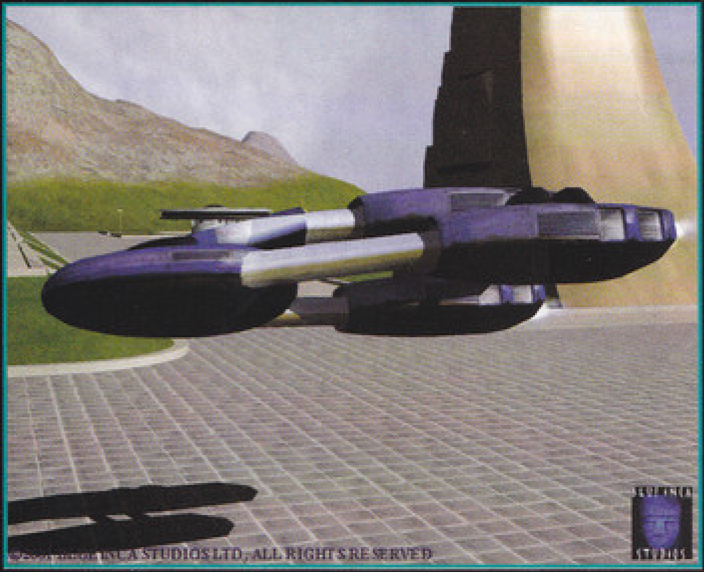
A játék első része nem volt túlzottan sikeres, ebben talán az is közrejátszhatott, hogy egy időben jelent meg a két magyar fejlesztésű, hasonló témát feldolgozó autós játékkal, az Insane-nel és a Screamer 4x4-gyel. Ráadásul gyengébb is volt ellenfeleinél. A fejlesztők viszont nem adják fel, elmondásuk szerint továbbra is maradnak az arcade stílusnál, ilyen keretek között szeretnének minél jobb terepversenyt készíteni. Az autókínálat egészen elképesztő lesz, 9 gyártó nem kevesebb, mint 120 típusa jelenti majd a választékot (pl. Chevrolet, Infinity, Jeep, Dodge, GMC stb.). Ezek mindegyike licencelt, tehát a valódi autókkal megegyező (emiatt sajnos előre borítékolható, hogy a járgányok nem fognak törni), többek között olyan különlegességekkel is találkozhatunk, mint az új Jeep Liberty vagy a Nissan Xterra. A teljesítendő pályákon is módosítanak (egyébként 35 lesz belőlük a világ minden tájáról), nehezebbeket és ötletesebbeket készítenek. Javítanak továbbá a fizikán (köztünk szólva rá is fér, még ha arcade autóverseny, akkor is), a mesterséges intelligencián, és a kamerarendszert is teljesen átdolgozzák (filmszerű visszajátszás funkció készül, és ügyködésünket 10 különböző nézőpontból kísérhetjük figyelemmel). A széles kínálat miatt bűn lenne kihagyni a Karrier módot. Természetesen a fejlesztők is gondoltak erre, és a szokásoknak megfelelően eleinte csak néhány autó és pálya áll rendelkezésre, majd ahogy jönnek az eredmények, úgy szabadulnak fel a rejtett dolgok.

A játék az USA-ban a napokban megjelent, és ha olyan sikere lesz, mint amilyent vártak, akkor Európában is piacra dobják (erre van esély, mert ha a fentiek mind megvalósulnak, akkor remek arcade játék kerül a boltok polcaira).

Tasnádi Zoltán

Kiadó: GOD Games
Fejlesztő: Terminal Reality

ARCTURUS

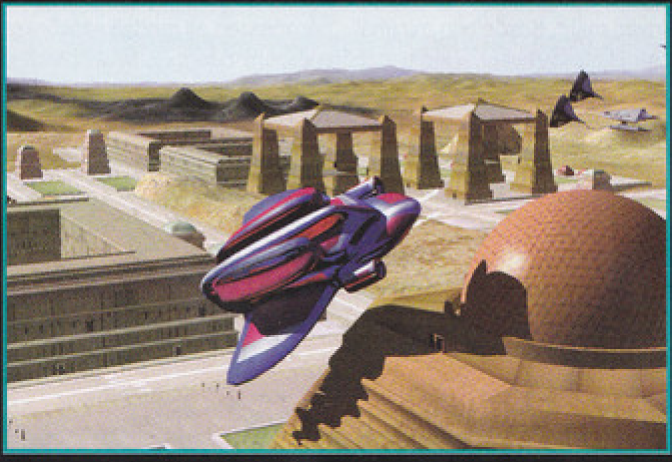


A 2000 októberében alakult BlueInca a napokban hozta nyilvánosságra készülő 3D-s sci-fi akció játékának első paramétereit. Mielőtt ezeket megosztanám veletek, említésre érdemesnek tartom, hogy a fejlesztőcsapat tagjai olyan játékokban működtek közre, mint az Evolva és a Deathtrap Dungeon.

Az Arcturusban a valósidejű stratégiák és az FPS-ek stíluselemeit akarják keverni, s mindezt futurisztikus környezetbe helyezik. A játékosok két különös fajjal találkozhatnak majd. A lumeransoknak és a xizonsoknak is lesz saját fővárosuk és számos településük is. Mindkét fajnak 25-25 egységtípusa van, melyek természetesen eltérő megjelenéssel, de nem feltétlenül eltérő tulajdonságokkal rendelkeznek! A küldetéssorozatokban óvnunk kell majd területeinket, s fokozatosan meg kell hódítanunk a világot.

A multiplayer módról még nem sokat tudtak mondani, persze lesz deathmatch meg ilyesmi, de részleteket még nem tudunk...

Lily



Hivatalos honlap: www.blueinca.co.uk
Megjelenés: 2002. vége

MAGIC: THE GATHERING ONLINE

Le a kalappal a Wizards of The Coast előtt! Annak idején - lassan egy évtizede - irdatlan pénzeket gyűjtöttek be egyetlen nagyszerű ötlettel, melyből az óta fogalom lett. Ez a Magic: The Gathering kártyajáték volt, melyet a mai napig több millióan játszanak világszerte hatalmas összegeket költve a rendszeresen megjelenő kiegészítő lapok megvásárlására.

Az évek során készült már számítógépes feldolgozás is, mely bár számos téren vegyes érzelmeket váltott ki a játékosokból, összességében pozitív fogadtatásra talált. Ám most eljött az ideje az utolsó rókabőr lenyúzásának is, nevezetesen a játék online formába történő átültetésének.

A MTG Online sok szempontból a tömegiszonyos játékos paradicsomának tekinthető. A szerverek folyamatosan sok ezernyi látogatót tudnak kiszolgálni, s mi mindezt otthon, a fotelben ülve élvezhetjük, sőt, még komoly nyereményekkel kecsegtető bajnokságokon is részt vehetünk. S hogy a fejlesztők miből finanszírozzák ezeket? Befizetendő havi díjról egyelőre még nincs tudomásunk, de valószínűleg nem is lesz rá szükség, mivel a digitális kártyapakliba éppúgy meg kell vásárolni a lapokat, mint teszi azt az ember a papír formátumúba. S ha belegondolunk, hogy ezek előállítási költsége erősen a nulla felé tendál, hát csak ismételni tudom a cikkem első mondatát. Gratulálok, Wizards!

Bird

Megjelenés: 2002. tavasz
Honlap: wizards.com/magic

HOVERACE

A PC-re írt, futurisztikus arcade autós játékok a jobbnál-jobb grafikus kártyák és a nagy teljesítményű processzorok megjelenésével töretlen népszerűségnek örvendenek. Ennek a trendnek igyekszik megfelelni a HoveRace is, melynek megjelenési dátumát és kiadóját ugyan lapzártáig nem hozták nyilvánosságra, de a sajtónyilatkozatból a leglényegesebb részletek így is kiderülnek.

A program teljesen saját fejlesztésű engine-t használ, melynek varázslatos grafikája a képek alapján minden hardcore játékos tetszését elnyeri majd. Kezdetben minimális pénzösszeg áll rendelkezésünkre, mellyel megvehetjük a legalapabbnak számító légpárnás járművet - a későbbiekben természetesen ezt továbbfejleszthetjük, illetve jobbra cserélhetjük. Ahogy azt megszokhattuk, az első hely eléréséért semmi sem drága, így a nyerésre többféle lehetőség is van: a legtisztább talán az, ha elsőként érünk a célba, ám ennél talán valamivel élvezetesebb, ha út közben fegyverarzenálunkat is bevetjük a konkurensek ellen. A HoveRace-ben összesen 20 jármű, 12 fegyver és 14 féle kiegészítő áll rendelkezésünkre.

SzB

Fejlesztő: GSC
Ajánlott honlap: www.gsc-game.com

LORDS OF THE REALM III

Arab hódítás, invesztitúra harcok, reconquista, keresztes lovagok, azaz a középkor lesz a témája a Sierra védőszárnyai alatt megjelenő Lords of the Realm harmadik részének. A stílus alapvetően valós idejű stratégia, de az alapanyag-beszerzéseken kívül minden egyébre oda kell majd figyelmünk, ami az akkori nagyurak életéhez tartozott, így a mi feladatunk lesz hadseregünk felállítása és felszerelése, a diplomáciai ügyek intézése, kastélyunk megtervezése és felépíttetése, illetve jobbágyaink kisebb-nagyobb ügyeinek intézése is. Ha jól számolok, van már két római kort és egy középkort felölelő készülőfélben lévő stratégia program, az Empire Earth pedig hamarosan a boltok polcaira kerül, így a történelmi stratégiai játékokat kedvelők jó darabig nem fognak unatkozni, az biztos.

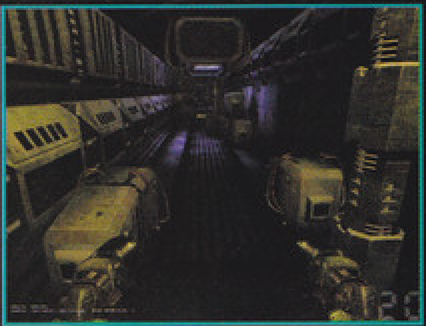
Greg5

Fejlesztő: Impressions Games
Megjelenés: 2002.

EYE OF THE MAELSTROM

A Virgin Interactive gondozásában jövő évben megjelenő Eye of the Maelstrom lesz az első program, mely az Epic MegaGames Unreal motorjának továbbfejlesztett változatát, a Warfare-t használja majd.

A tökéletes grafikai megvalósítás elengedhetetlen, hiszen a Maelstrom a megszokott FPS elemeket egyedülálló módon egyesíti az űrhajós akciójátékokkal, így az akció mellett főképp a látványon lesz a hangsúly. A program készítői rendkívül büszkék a precízen kidolgozott karakterekre, az űrhajókra, no és persze a futurisztikus fegyverarzenálra. Az egyjátékos mód mellett természetesen lehetőségünk lesz hálózaton keresztül is összemérni tudásunkat másokkal, háromféle variációban, melyek között megtalálható a mára már klasszikussá vált „deathmatch" is.



Az Eye of the Maelstrom várhatóan Sony Playstation 2-n lát először napvilágot, melyet később követ majd a PC-s és Xboxos változat.

SzB

Kiadó: Virgin Interactive
Megjelenés: 2002. első félév

FAHRENHEIT

Manapság, mikor nap, mint nap jelennek meg játékprogramok, nem egyszerű feladat újdonsággal előrukkolni. Azért akadnak bőven próbálkozások, de ilyennel, mint a Fahrenheit még nem találkoztam.

A Quantic Games már előző játékával, az Omikron: Nomad Soullal kivívta magának a hírnevet, ám ez a mostani még korszakalkotóbbnak ígérkezik. A játék érdekessége - amellett, hogy a kinézete gyönyörű, hála a cég újonnan fejlesztett ICE motorjának - a megjelenésében rejlik. A szokásos „nesztek, itt van, lássuk, befejezitek-e még ezen a hétvégén" mentalitás helyett epizódokra szabdalták fel a történetet, s azokat havonta igyekeznek eljuttatni a felhasználókhoz. (Ennek módja után ne érdeklődjetek, mert még számomra sem világos. :) Ily módon hosszú időre fenntarthatják az érdeklődést, annál is inkább, mivel a történetben meglepő fordulatokra lehet számítani.

A sztori brutális sorozatgyilkosságok körül forog, melyekben a főszerepet teljesen hétköznapinak látszó emberek játsszák. A gyilkos is csak egy a tucatemberek közül, senki nem gyanakodna rá, ám te játékosként mégis hamar megismerheted személyét, hisz némelyik epizódban őt magát kell irányítanod.

Forradalmi ötlet, remélem, a megvalósítás sem hagy maga után kívánnivalókat.

Bird

Honlap: www.fahrenheitgame.com
Megjelenés: 2002. második fele

- Beindult az Imperium Galactica III hivatalos honlapja www.ig3.de címen.
- Egyelőre törölték a Black Moon Chroniclest. Elképzelhető, hogy sosem jelenik meg a Vircom Interactive MMORPG-je.
- Az EverQuest fantasy világán alapuló képregény-sorozatot jelentett majd meg a Wildstorm Productions. A sztorik írásában az EQ fejlesztői is segítenek. Az első történetben egy high elf paladin kalandjait követhetjük figyelemmel.
- Azeroth-i történelem szerint négy évvel a WarCraft III sztorijának vége után kezdődnek majd a World of Warcraft eseményei.
- A Dungeon Siege hivatalos megjelenési időpontja jelenleg 2002. április.
- Szintén online játékot jelentett be november elején a Click Entertainment (Throne of Darkness), igaz, ahhoz képest, hogy elvileg jövőre megjelenik, nem sokat árultak el róla. Amit tudunk, annyi, hogy harcmű-

V8 SUPERCAR CHALLENGE

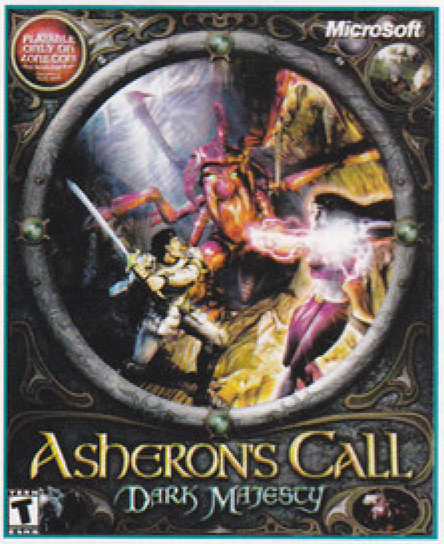
Valljuk be, Ausztrália eléggé kiesik a látóterünkből. Pedig fantasztikus motorsportélet zajlik arrafelé, a kontinensnyi országban minden jelentősebb versenyág képviselteti magát: Forma-1, CART, gyorsasági motor, rally-vb, Superbike, hogy csak a legismertebbeket említsem. Ezen felül természetesen a helyi bajnokságok is igen színvonalasak, mint például a játék témájául választott túraautó-bajnokság. A sorozat alapját a Ford Falcon és Holden Commodore típusú autók jelentik (mint a név is mutatja, V8-as moccantóval), és a versenyzők nagyon kemény csatákat szoktak vívni (úgy emlékszem, a Eurosport régebben adta a futamok összefoglalóját, innen a szubjektív vélemény). A játék fejlesztésében tevékeny részt vállal a HSV Racing Team (ez az egyik csapat), és első számú versenyzőjük, Mark Skaife (nem hiszem, hogy sokat mondana a neve, de a kenguruk földjén eléggé ismert, ebben az évben ő a bajnok, és a közelmúltban nyerte meg Ausztrália legnagyobb versenyét, a Bathurst 1000-et). A nyolc legismertebb pálya lesz a játékban: 1. Mount Panorama, Bathurst (ez „hullámvasút" pálya, hirtelen lejtők és emelkedők váltogatják egymást), 2. Sandown Park Raceway (Melbourne közelében, gyors hajtűkanyarok jellemzik), 3. A régi Adelaide Grand Prix (egy évben itt kétszer is rendeznek versenyt, alkalmanként 500 km-es távval), 4. Queensland Raceway (bár a pilóták bevallottan nem szeretik, unalmasnak, jellegtelennek tartják). A többi négy pálya nevét később hozzák nyilvánosságra.

Lehet belőle valami, amúgy is ráfér a választék a túraautós játékszekcióra.

Tasnádi Zoltán

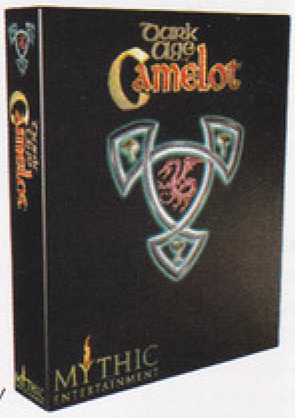
Kiadó: EA Sports
Megjelenés: 2002. tavasz

TOP LISTA



Bár ebben a hónapban úgy nézett ki, hogy a Dark Age of Camelot viszi a pálmát, végül az október utolsó hetének eladási statisztikáit már nem tudta vezetni. Az első helyét egy másik MMORPG vette át, az Asheron's Call kiegészítője, melyet a Microsoft taktikusan az eredeti teljes játékkal együtt jelentett meg. A második helyre becsúszott a régóta várt Yuri's Revenge, de a DAoC még a top 3-ban van. A többiek közt érdekes módon már „csak" két Sims van, de biztos vagyok benne, hogy ez hamarosan változni fog…

1. Asheron's Call: Dark Majesty - Microsoft
2. Command & Conquer: Red Alert 2 Yuri's Revenge - Electronic Arts
3. Dark Age Of Camelot - Vivendi Universal Publishing
4. The Sims - Electronic Arts
5. Flight Simulator 2002 Pro - Microsoft
6. Stronghold - Gathering of Developers
7. Operation Flashpoint - Codemasters
8. Roller Coaster Tycoon - Infogrames Entertainment
9. Diablo 2 Expansion Set: Lord of Destruction - Vivendi Universal Publishing
10. The Sims: House Party Expansion Pack - Electronic Arts



Lily

vészetek mestereit választhatjuk majd ki, hogy megküzdjünk egymással. A regisztrált harcosok e-mailben is értesítést kapnak majd az új kihívásokról…

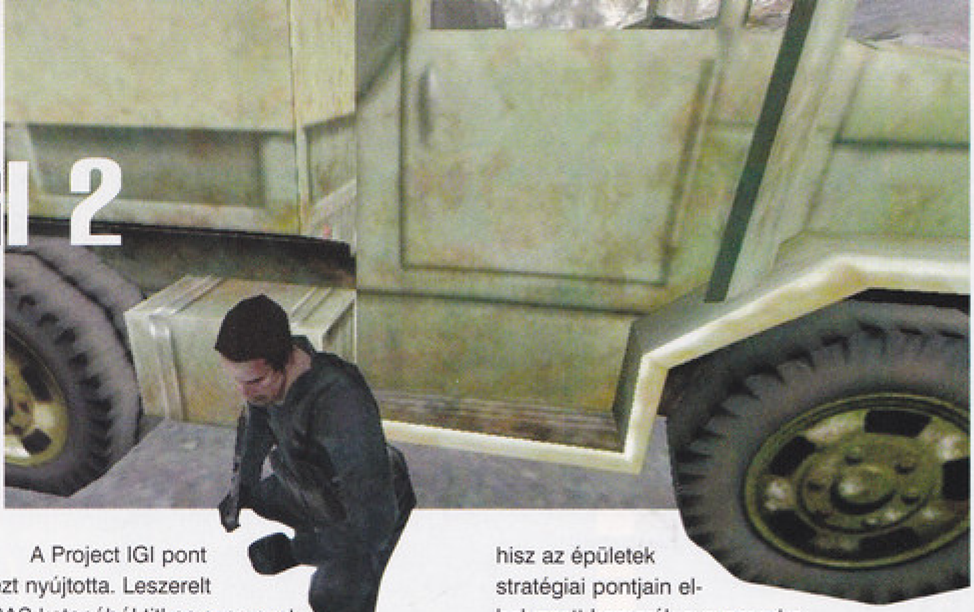
• A CDV nem csak az Imperium Galactica III megjelenését tolta át jövő év elejére, hanem a Reakktor Media által fejlesztett Neocront is. Az ok, hogy hosszabb bétatesztet szeretnének.

• Az Infogrames gondozásában készül a méltánytalanul elfeledett Dirt Track Racing második része, megjelenése 2002. nyarán várható.

• Beindult a ubi.com, amely a Ubi Soft Entertainment által kiadott online multiplayer játékok kiszolgálója lesz. Néhány név: Tom Clancy's Ghost Recon, Conflict Zone, IL-2 Sturmovik, Conquest Frontier Wars. Ez a portál lesz az otthona pl. a jövőre megjelenő Shadowbane-nek is. A Ubi Soft MMORPG-jének bétatesztje novemberben indul.

Lily

PROJECT IGI 2



StartBox

Fejlesztő: Innerloop
Kiadó: Codemasters
Megjelenés: 2002 második fele
Web: www.codemasters.com

Régen volt már, mikor az első személyű akciójátékokhoz kizárólag gyors reflexekre és jó egérre volt szükség. Azóta az ész nélküli lövöldözésbe számos taktikai elem is beépült, s megszületett a „lopakodós" műfaj.

Hogy mitől annyira más ez, mint az átlagos gyilkolászás? Nos, a válasz egyszerű. Ha megpróbálsz oldalazva kirontani a sarok mögül, miközben géppuskáddal ide-oda kerepelsz a folyosó két oldala között, az ellenfelek kinyiffantása helyett jó eséllyel te fekszel le inkább – pár golyóval a koponyádban. Itt nincs helye esztelen hősködésnek, mivel, akárcsak az életben, elég egyetlen jól irányzott lövés, hogy a túlvilágra küldjön.

Akkor hát mi a teendő? A környezet megismerése, az őrök helyzetének felderítése, rejtőzködés kutató tekintetük elől, s végső esetben minél csöndesebb kivégzésük.

A Project IGI pont ezt nyújtotta. Leszerelt SAS katonából titkos szervezet zsoldosává vedlett ügynökként a modern technika legfrissebb vívmányait segítségül hívva kellett szigorúan őrzött komplexumokba betörnöd, s ott felderítői, bérgyilkosi feladatokat végrehajtanod, olykor fontos iratokat ellopnod.

Ez a felállás továbbra is marad, három bevetés során kell felgöngyölítened a fegyvercsempészek hálózatát bejárva Líbiát, a volt Szovjetuniót és Kínát, miközben egyetlen vágyad, hogy minél inkább megkeserítsd (s adott esetben jelentősen megrövidítsd) a katonai bázisok és a kormány által szponzorált kutatóállomások dolgozóinak életét. Ehhez bevethetsz különféle hacker eszközöket, melyekkel kiiktathatod a biztonsági rendszereket, mesterlövész puskából szórhatod az áldást, vagy akár kipróbálhatod a bevezető sorokban említett, oly kevéssé tanácsolt tombolós módszert is, hátha épp az vezet sikerre.

Persze a rosszfiúk sem lesznek restek visszavágni. Az első rész tapasztalataiból okulva beiratkoztak a „csúnya kémek eliminálása tíz apró lépésben" című tanfolyamra, így jelentős előnnyel indulnak veled szemben. Első lépésként megtanulták, hogy ha belőlük sokkal több van, hiába küldesz át a másvilágra négyet, ha az ötödik veled végez.

Ezzel persze semmi újat nem mondtam, más játékokban ugyanez a helyzet, ám azokban ritkábban fordulhat elő, hogy a fent említett öt katona ugrásra készen várja, hogy óvatlanul eléjük toppanj. Itt viszont, ha nem vagy eléggé körültekintő, könnyen csapdába csalhatnak, hisz az épületek stratégiai pontjain elhelyezett kamerák a nyomodra vezethetik őket, és hidd el, nem fognak habozni, hogy komoly tűzerőt vonjanak össze ellened.

Bár a játékban számos katonai formáció fellehető lesz, az egyének önmagukban is képesek lesznek gondolkodni, nem csak robotbirkaként végrehajtani a rájuk kiszabott feladatot. Így megszűnik az első rész egyik nagy hibája, nevezetesen az ellenfelek végre nemcsak bután pislognak, ha körbelövöldözöd őket a géppuskádból, hanem igyekeznek minél hamarabb fedezéket keresni.

Persze nemcsak a mesterséges intelligenciában történtek változások, a kinézet sem maradhatott változatlanul. Számos új tereptípusban gyönyörködhetünk a sivatagoktól egész a hófödte hegycsúcsokig, miközben a hozzájuk illő időjárási viszonyok közlekedést nehezítő átkain dühöngünk. Bár, ha jobban meggondoljuk, ez olykor akár a hasznunkra is lehet, hisz az ellenfelek nehezebben vesznek észre tomboló homokviharban, vagy épp az éjszakai küldetések rosszul megvilágított udvarain.

Végezetül, hogy egyetlen régi hiányosság se maradjon orvosolatlanul, a fejlesztők igyekeznek számos többjátékos móddal kedveskedni a hálózati játékok szerelmeseinek, bár ezek mibenlétéről egyelőre még nekik sincsenek pontos elképzeléseik. Azért kíváncsian várom a végeredményt.

Bird
bird@vogel.hu

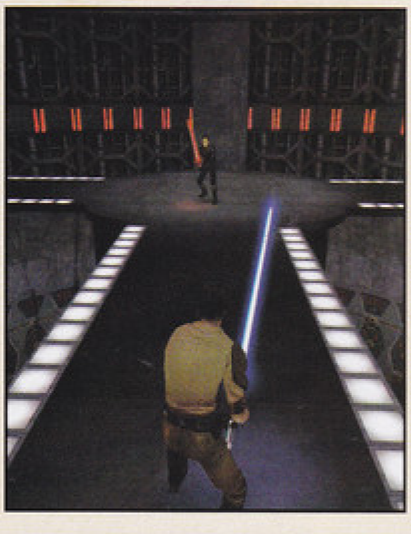
STAR WARS: JEDI OUTCAST

StartBox

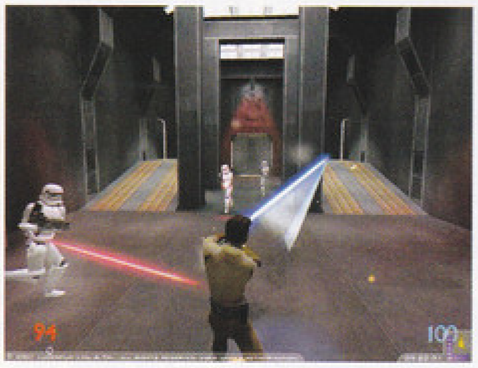
Fejlesztő: Raven
Kiadó: LucasArts/Activision
Megjelenés: 2002. március
Web: www.lucasarts.com

Dióhéjban
- *8 Star Wars helyszín*
- *fénykardpárbaj*
- *Sith lovagok*
- *Quake 3-GHOUL 2 motor*
- *Az Erő használata*

Két év után újra Star Wars lázban kezd égni a világ. A napokban hivatalosan is bejelentették a második rész amerikai megjelenését. A nagy nap Ismét májusban lesz, pontosabban 17-én (szerencsére pont ebben az időpontban tartják az E3-at Los Angelesben, így a bemutató napján megnézhetjük). November 5-én (a cikk írásának napján) rakták fel az internetre az első hivatalos trailert, melyet reményeink szerint a CD-n is megtalálhattok (az engedélyt megkértük, már csak a jóváhagyásra várunk). Az Episode 2 keltette őrületet a LucasArts is rendesen kihasználja, sorra jelenteti meg a Star Wars világra épülő játékait. A Galactic Battlegroundsról az előző számban olvashattatok, s előreláthatóan a januári PC Guruban tesztelhetjük a Starfightert is.

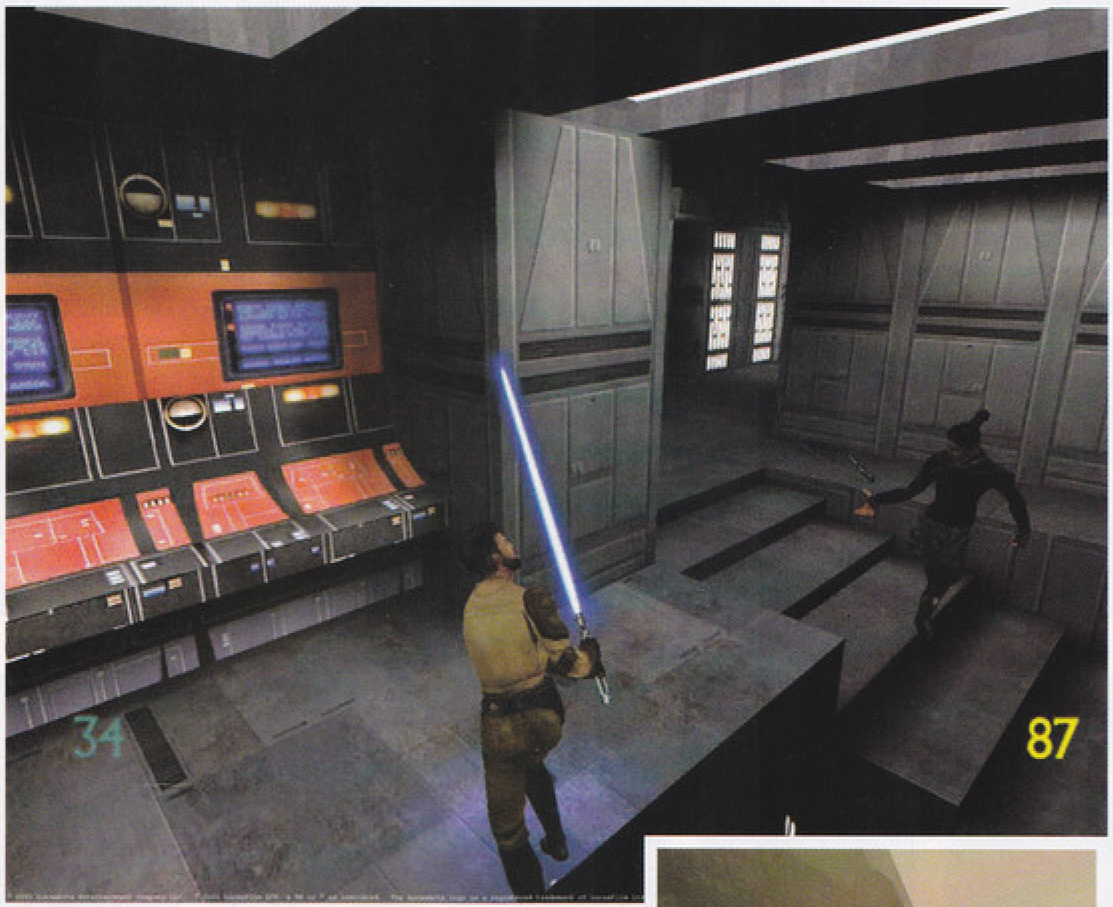


Van azonban egy olyan játékuk, melynek megjelenésére nemcsak a Star Wars fanatikusok, de még a Quake 3 megszállottak is lélegzetvisszafojtva várnak. Ez a Jedi Outcast, minden idők egyik legjobb LucasArts játékának, a Jedi Knightnak a folytatása. Az idei E3-n bemutatott játékról folyamatosan jelennek meg az interneten az új képek, s el kell ismernünk, hogy a program hétről-hétre jobban néz ki. Ez nem is csoda, hiszen a Raven fejlesztői nagyon értenek a munkájukhoz, s apait-anyait beleadnak, hogy a Jedi Outcast ugyanolyan mérföldkő legyen a játékok történelmében, mint az elődei. E cél elérésének érdekében mindent bevetnek. Megszerezték napjaink legmodernebb motorját (Quake 3), és ezt ötvözték a híres-hírhedt GHOUL 2 szoftverrel, mely lehetővé teszi a sebzések élethű megjelenítését. A Star Wars filmekhez hasonlóan a Jedi Outcastban sem lesz vér, így meg kell elégednünk a levágott végtagok látványával. Különösen nagy élmény lesz ismét elővenni a fénykardot, s azzal aprítani a rohamosztagosokat. A szablyát távolsági fegyverként (elhajítjuk, az pörögve szétvág mindent az útjában, majd az Erő segítségével visszarepítjük a kezünkbe) és célszerszámként (ajtónyitás, akadályok eltávolítása) egyaránt használhatjuk.



A Jedi Outcast főszereplője megint Kyle Katarn lesz, aki a Galaxis létét fenyegető események hatására kénytelen ismét fegyvert ragadni. A második rész végén úgy tűnt, végleg szögre akasztja fénykardját (illetve adja át megőrzésre Luke Skywalkernek), de az események hatására ismét szembe kell szállnia az Erő sötét oldalának hatalmával. A fegyverarzenálunkban egyaránt megtalálhatjuk a megszokott lézerfegyvereket (Bryar pisztoly, rohamosztagos karabély), de számos új pusztító fegyvert is kipróbálhatunk. Az egyik ilyen Csubakka számszeríja, melyre távcsövet szereltek, s ezáltal alkalmassá tették arra, hogy messziről leszedjük a rosszfiúkat. Menet közben tetszés szerint átkapcsolhatunk harmadik személyű nézőpontba, a készítők szerint ez a legjobb a fénykardpárbajokhoz. A Jedi Knightban meglehetősen nehéz volt ez a harcmodor, így az Outcastban ezt a részt teljesen átdolgozták. A filmekből is-

LucasArts
C L A S S I C



mert technikák mind-mind visszaköszönnek harc közben, s iszonyú látványossá teszik a játékot. Szükség is lesz a fénykard kezelésének elsajátítására, mivel a gonosz Sith lovagokat csak ezzel a fegyverrel tudjuk megrendszabályozni. Rossz szokásukhoz híven ugyanis kivédik a rájuk lőtt lézersugarakat a fénykardjukkal, s szorult helyzetükben előszeretettel vetik be az Erő sötét oldalának trükkjeit. Ne lepődjünk meg azon, ha a szakadék mellett ácsorogva hirtelen a mélyben találjuk magunkat (pontosan úgy, mint a zöldfülű Obi-Wan a Baljós árnyakban), mivel valamelyik Sith ellenlábasunk úgy gondolta, hogy egy jól irányzott Erőlökéssel végképp megszabadul tőlünk. A Jedi Knighttól eltérően nem határozhatjuk meg, hogy milyen új Erőtrükköket tanuljunk meg. Az általunk használt „varázslatok" erőssége folyamatosan javul menet közben, a történet vége felé már egészen magas szintű és erejű trükköket vethetünk be.

A Jedi Outcastban összesen nyolc helyszínen kalandozhatunk. Utazásaink során eljutunk a Felhővárosba, a Yavin bolygóra, Nar Shaddára (ez a hold a Hutt rendszerben található, s itt működik a csempészek főhadiszállása), egy titkos birodalmi támaszpontra…

A hatalmas belső terek mellett (hangárok, óriási szerelőcsarnokok, templomok) lehetőségünk lesz kimenni a szabadba is. Ezek a külső helyszínek nagyon jól néznek ki, s ha a kinézet megfelelő szintű pályatervezéssel párosul, akkor nem lesz okunk panaszra.

Az Outcast természetesen támogatja a többjátékos üzemmódokat is, s van egy olyan érzésem, hogy a történet végigjátszása után gyakran fogunk deathmatch-partikat vívni az ismert Star Wars karakterek képében.

A magam részéről még mindig bízom a LucasArtsban, függetlenül a Battlegroundsban nyújtott teljesítményüktől. Biztató, hogy e játék esetében a készítők és a grafikus engine is külső forrásból származnak. Lehetséges lenne, hogy ez a párosítás kell ahhoz, hogy végre sikeres Star Wars játék kerüljön a boltokba?

Mocsy
mocsy@vogel.hu

Játék

E havi játékunkban a lap alján található Lucas Classic játékok közül választhat az a három játékos, aki helyesen megválaszolja az alábbi kérdéseket, és nyílt levelezőlapon beküldi a szerkesztőség címére:

1. Melyik Star Wars film jelent meg DVD-n?
2. Melyik bolygót robbantotta fel az első Halálcsillag a negyedik részben?
3. Mikor mutatják be az USA-ban az Episode II: The Attack of the Clones-t?

A megoldásokat december 31-ig kérjük beküldeni a szerkesztőség címére.

A beküldési cím:
Vogel Publishing Kiadó
1300 Budapest 3., Pf. 210.

© Lucasfilm Ltd. & ™ or ® as indicated. © LucasArts Entertainment Company LLC All Rights Reserved. Used under authorisation.

CALL OF CTHULHU

StartBox

Kiadó: Fishtank Interactive
Fejlesztő: Headfirst Studios
Megjelenés: 2002. március
Web: www.callofcthulhu.co.uk

Dióhéjban
- *horror-környezet H. P. Lovecraft művei alapján*
- *akció-fps kaland-elemek*
- *szokatlan játékmenet*
- *remek hangulat*

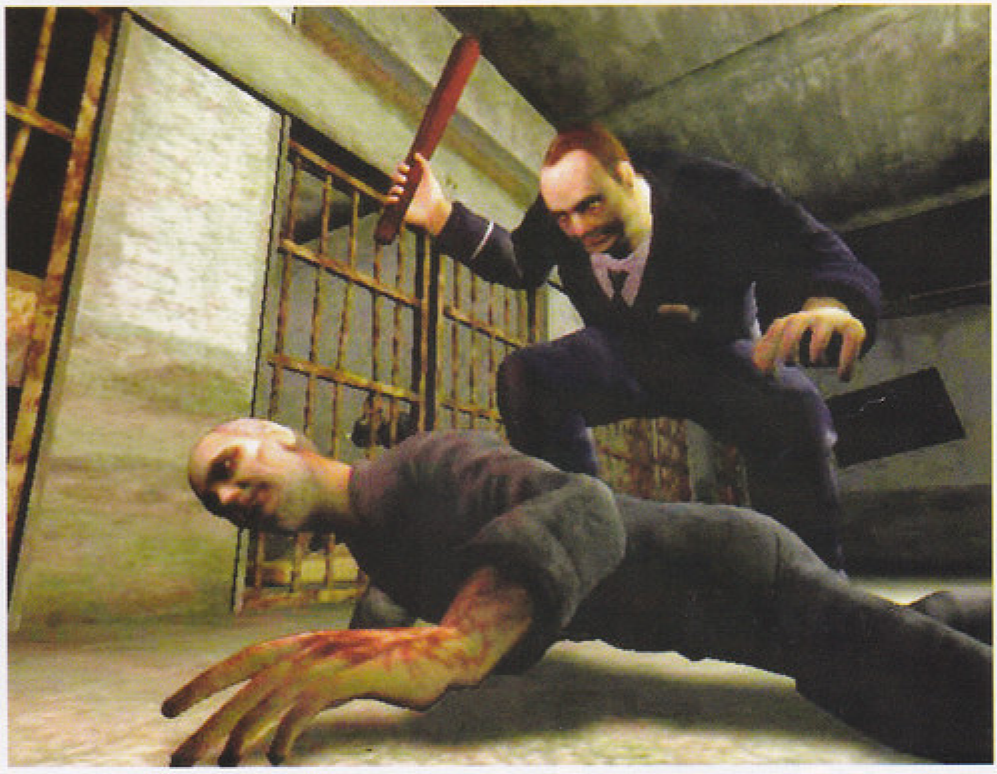
Amikor e sorokat gépelem, éppen éjfél van. Mivel általában ilyenkor kezdek cikket írni (a lustaság nálam rezidens rendszerfunkció, így mindig az utolsó pillanatra halogatok mindent), ez nem különös eset, most is csupán azért érdemel említést, mert horror-játékhoz készülők kedvet csinálni, és ehhez keresve sem találhattam volna jobb időpontot... Ilyenkor érdemes elmélázni az ablakon belopódzó csápos-agyaras rettenetekről, vagy éppen arról, hogy hogyan jön mindez a számítógépes játékokhoz. Nos, a PC-s piacon először a kilencvenes évek elején volt egy nagyobb horror-hullám, mégpedig a kalandjátékok táborában – Prisoner of Ice, Shadow of the Comet, Alone in the Dark stb. –, majd rövid és termékeny aranykor után a műfaj csendes haldoklásával ezek a gyöngyszemek eltűntek. Aztán egy-két éve ismét hallattak magukról, és azóta a horror alapú szórakoztató programok reneszánszukat élik – igaz, ezúttal az akciódúsabb first és third person shooterek kapnak gyakran sötét köntöst (Resident Evil-széria, Undying, Nocturne). Jövő tavasszal két újabb jómadár (vagy inkább vészmadár) gyarapítja majd a sort: a Necrocide-ról már írtunk a szeptemberi számban, úgyhogy ezúttal a másik ígéretes névről, a Call of Cthulhuról hugnék egy keveset.

VÉR APÓ ÉS RÉMSZARVASAI

H. P. Lovecraft érdekes jelenség a horror-történelemben. Ötletei többnyire középszerűek voltak (a játék nevét adó novella, a Cthulhu hívása például egy, a Föld őskora óta alvó istenszerű lény esetleges visszatérését boncolgatja), azonban azokat olyan elképesztő írói tehetséggel volt képes az olvasó elé tárni, hogy az okosok ma már a horror nagymestereként tartják számon. A Headfirst Studios nevű fejlesztőcsapatot (a Simon the Sorcererek alkotói) is megihlették ezek az írások, hiszen a Fishtank kiadóval közösen tető alá hozott játékban mindjárt négy Lovecraft-novellát (Árnyék Innsmouth fölött, Az őrület hegyei, Árnyék az időn túlról, Az álomvidék) fognak feldolgozni. Mindezt a készítők meglehetősen szabadon kezelik (például a négy választható főszereplő nem Lovecraft agyszüleménye, hanem saját kreálmány), és egyelőre nem is árultak el sokat a kerettörténetből. A sztori 1920-ban, az amerikai Innsmouth városkában indul, ahol egy magándetektív és három cimbije megpróbálja kideríteni, hogy a helyi lakosság miért viselkedik olyan furcsán (értsd: rémálmok gyötrik őket, egyesek mutálódnak, vagy csak diszkréten meghalnak), és ahogy a történet kibontakozik, a játékba épített automata napló is úgy fog megtelni fényt derítve a szörnyű titokra. Ennél többet nem lehetett kihúzni a fejlesztőkből, mint ahogy azt sem árulták el, hogy mely Lovecraft-szörnyek fognak felbukkanni a játékban. A címből azért sejteni lehet, hogy a jó öreg polipfejű Cthulhu feltűnik majd a színen, és odaköszön a főszereplőknek...

ÉSSZEL FÉL AZ EMBER

Bármilyen meglepő, eddig ez az egyetlen olyan játék, amelyik hivatalosan címében viselheti Cthulhu nevét, amelynek jogai felett a Chaosium szerepjátékcég rendelkezik. Ebből következik, hogy a program sok-sok ötletet átvett a Chaosium Cthulhu-szerepjátékából, mindenekelőtt a sanity-pontrendszert. Ennek alapötlete egyszerűségében nagyszerű: mivel Lovecraft hagymázas rémlátomásai között fogunk kóborolni, nemcsak testi, hanem szellemi épségünkre is vigyázni kell. Ha a szemünk láttára történik valami szörnyűség, választott karakterünk sanity (= józanság) pontot veszít, és ahogy a pontok fogynak, a karakter úgy fog szép lassan megtébolyodni. Ajánlatos lesz tehát a Thief mintájára kerülni a kétkezes fajirtási kísérleteket (esetleg szem előtt tartani, hogy szégyen a futás, de életet ment), már csak azért is, mert a lovecrafti lények általában sokkal erősebbek az átlagos emberfiánál. A fegyverarzenál is ezt a játékmenetet támogatja, ugyanis a '20-as évek hadiipari csúcstechnikáját (hatlövetű, shotgun, dinamit, Molotov long drink stb.) nem kimondottan túlvilági lények ellen tervezték (a későbbiekben azért a Monsta' Zolik csúzlijai közül is kipróbálhatunk néhányat). A hagyományos gyilok mellett némi okkult mágia is a segítségünkre lesz, ám csak korlátozott mértékben: egyrészt azért, mert direkt támadó varázslatok helyett inkább a



küldetést segítő (például víz alatti légzést biztosító) hókuszpókuszokat kapunk majd, másrészt azért, mert minden egyes mágiahasználat megviseli az emberi elmét, ami súlyos sanity-pontokba fog kerülni. Aki az eddigiek alapján úgy véli, hogy a játékmenet a játékos torkos boci módjára történő szívatását tartja szem előtt, az vagy ráhibázott, vagy olvasott már Lovecraft-művet. A Cthulhu-mondakörbe tartozó novellák lényege ugyanis éppen ez: az embernek eleve nincs esélye legyűrni egy, a Föld hajnala óta létező, elviselhetetlen látványú iszonyatot (vagy ahogy Lovecraft nevezi, „Nagy Öreget"), ezért az elsődleges cél a túlélés, lehetőleg úgy, hogy életünk hátralevő napjait ne rácsos ablakok és sárgaruhás izomtibik között kelljen „kényszeredetten" elszenvedni.

IJEDELEMRE MINDEN OK

Mindezt a program hangulati elemei maximálisan támogatják. Az elképesztően szép (kb. 10 000 poligonos szereplőkkel machináló) grafikára, a jól megtervezett – néha kifejezetten eszelős tekintetű – karakterekre és az ígéretes zenére (amelyet egyébként filmzeneszerző készít) nem térnék ki, inkább az apróbb, realisztikus finomságok közül citálnék ide néhányat, elvégre az ördög – és egyúttal tényleg ő – a részletekben lakozik. Példának okáért nem lesz semmilyen kezelőfelület és kijelző. Bizony, bizony, a célkeresztet elfelejthetjük, és kis számlálókon nem látjuk majd, hogy mennyi töltényünk van, vagy hogy mennyire vagyunk egészségesek. Harc közben így érdemes lesz számolnunk, hogy mennyit lőttünk a hatlövetűvel, esetleg belekukkantani a forgótárba. Emellett bizonyos időközönként nem árt magunkra nézni (akár a játék helyszínein található tükrök valamelyikében), hogy hogyan nézünk ki, húzunk-e vér(esetleg bél-)csíkot, lassulunk-e, homályosul-e a látásunk, és ha rosszul áll a szénánk (vagy inkább a vénánk), keresni kell egyet a já-

tékban található szörnymentes zónák közül, ahol szép lassan felépülhetünk. Azonnal gyógyító készletekről ne is álmodjunk (egyetlen ilyen jellegű segítségünk némi morfium lesz, ami viszont függőséget okozhat), mint ahogy a program a töltényes ládákat sem két kézzel fogja szórni. Hogy még vidámabb legyen az élet, az egészségi állapotunkban beálló változások is szépen le lesznek követve a programban. Ne lepődjünk meg tehát, ha egy fejsebbel szaladgálva nem fogunk látni a szemünkbe csorgó vértől, ha törött lábbal a séta kicsit lassabb lesz, vagy ha a karakter a sanity-pontok csökkenésével szépen begolyózik: hallucinál, szédül, esetleg klausztrofóbia uralkodik el rajta, és nem lesz hajlandó megmaradni szűk helyeken (a sanity-pontok okozta mentális bajok – mint minden más képesség és hajlam – a választott karaktertől függnek majd).

A SZÉPSÉG ÉS A SZÖRNYETEGEK

A játék alatt két jó nevű (ám még keveset bizonyított) engine, a Net-Immerse és a Havoc kombója fog ketyegni, amelyet a készítők saját kis motortuningokkal fognak felturbózni. Az előbbi a magas poligonszám és a kriptahangulatú 3D-effektek megfelelő kezeléséért fog felelni, míg az utóbbi a valósághű fizikáért. A Havoc motort dicsérve a készítők külön kiemelték a ruhamodellezést – a függönyök tehát baljósan lobognak majd a szélben –, és a pudingszerű anyagok kezelését (néhány szörny ugyanis nemcsak színében, hanem állagában is a háromhetes mackósajtra fog emlékeztetni, úgyhogy a Terminator 2 T-1000-esét megszégyenítő morph-effektekre is számíthatunk). A sebzési rendszer a Soldier of Fortune által kitaposott ösvényt követi: mindenki sebződés-zónákra lesz felosztva, így egy kisebb szörnyike egy fejlövéstől akár azonnali elhalálozásra is esélyes lesz, karlövés esetén pedig a sérült végtagot nem fogja tudni használni. Hasonlóan korrektül lesznek megoldva a folyadékokban süllyedő tárgyak és testek, valamint a lengő és lebegő tárgyak – ha például multiplayer játékban egy terembe érve imbolygó függőhidat látunk, sejthetjük, hogy az ellen röviddel érkezésünk előtt futott éppen arra. Igen, multiplayert emlegetek, ugyanis a programot négyszemélyes kooperatív módban (á la Project Eden) és a jó öreg „aggyneki"-deatmatch-ben is kipróbálhatjuk majd.

Hogy mindennek a földi – és földöntúli – jónak milyen gépigény lesz az ára, az egyelőre nem publikus, a játék mégsem ezen vérezhet el. A legnagyobb buktató az AI lehet, amely – ha gyengére sikeredik – a játékmenettel együtt a hangulatot is tönkrevághatja. Másik aggodalmamat a program legnagyobb előnyeként emlegetett lovecrafti valósághűség okozza, ugyanis félek tőle, hogy a készítők egy picit túlzásba viszik ezt a mozzanatot: nem tudom, mennyire lesz élvezetes néhány pálya után egy lábseb miatt sántikáló, félőrült, klausztrofóbiás, morfiumfüggő emberi ronccsal menekülni a szörnyek elől… Ezzel együtt azt mondhatom, hogy régen vártam már játékot annyira, mint a Call of Cthulhut. Igazi csemegének ígérkezik: kalandelemekkel fűszerezett FPS, amelyikben a különleges játékmenet a reflexek mellett az agyat is megdolgoztatja majd, és amely esél lyel pályázik a „minden idők legijesztőbb játéka" címre.

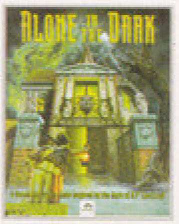
Na, közben felkelt a nap, és a telefon is megszólalt. Megyek, felveszem, hátha Cthulhu hív…

Stőki
stoki@vogel.hu

1992

Alone in The Dark

Bár ma már a 9 évvel ezelőtti grafikát mosolyogja az ember – különösen a szörnyek elhalálozása után megjelenő rettenetes labda-effektet –, az Alone in the Dark még mindig az egyik leghangulatosabb Lovecraft-játék. Annak idején pedig forradalmian új 3D-engine-je kasszasikerré tette a programot, s nevét a kalandrajongók azóta is csak a legnagyobb tisztelettel emlegetik.



1993

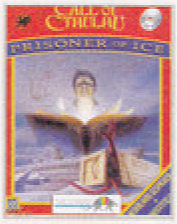
Shadow of the Comet

Illsmouth városka már ebben a 8 éves kalandjátékban felbukkant, akkor éppen egy misztikus kultuszokat és a Haley-üstökös kapcsolatát kutató neves tudós őrült meg ott. Az eset mögött természetesen a Cthulhu-mítosz egyik rosszcsontja állt, s a játékos ezt hangulatos, a kor mércéjéhez képest gyönyörű kalandjátékban deríthette ki.

1995

Prisoner of Ice (PC Guru, 200/07 teljes játék)

A Shadow of the Cometet gyártó Infogrames nem tétlenkedett sokáig: két év múlva piacon volt a következő Lovecraft-játék. A Prisoner of Ice központjában egy sarkvidéken rekedt, szörnyek által megszállt tengeralattjáró áll, ám ezt a programot az időközben elavulttá vált motor miatt a kritikusok többnyire már csak egyszerű klónként kezelték.

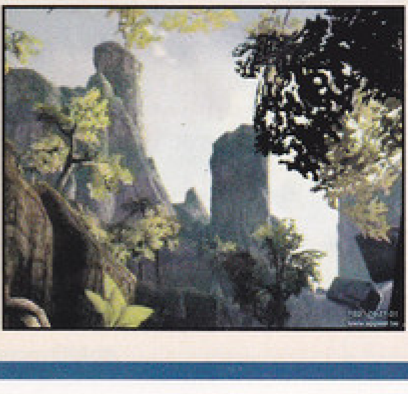


OUTCAST 2: THE LOST PARADISE

StartBox

Fejlesztő: Appeal
Kiadó: Infogrames
Megjelenés: 2002. november
Web: www.appeal.be

A játékelőzetes-írás olyan, mint egy kirakójáték összeillesztése. Az ember betámadja a fejlesztőt-kiadót sajtóanyagért, meg kipróbálható verzióért, feltúrja az internetet információért, felkutatja a készítők összes interjúját, nyilvános fórumokon elejtett megjegyzéseit, majd ezekből a kis szilánkokból lassan összeáll a teljes kép, jó esetben olyan adatokkal, tényekkel, amelyek hitelesek, mégsem unalomig ismertek még. Az Outcast 2 puzzle-jének kirakása igencsak extra feladat: ahogy a várakozás, a titkolózás is hatalmas a játék körül. A fejlesztés megkezdésének bejelentése óta hivatalos információ gyakorlatilag nem létezik a játékról. Ennek ellenére úgy gondoltuk, érdemes fejest ugrani a 'netbe, és összevadászni minden létező információt annak a játéknak a folytatásáról, amely az újság fennállása óta a legmagasabb értékelést kapta itt, a PC Guruban, és amelyik talán a legjobban megközelítette eddig a „tökéletes játék" fogalmát.

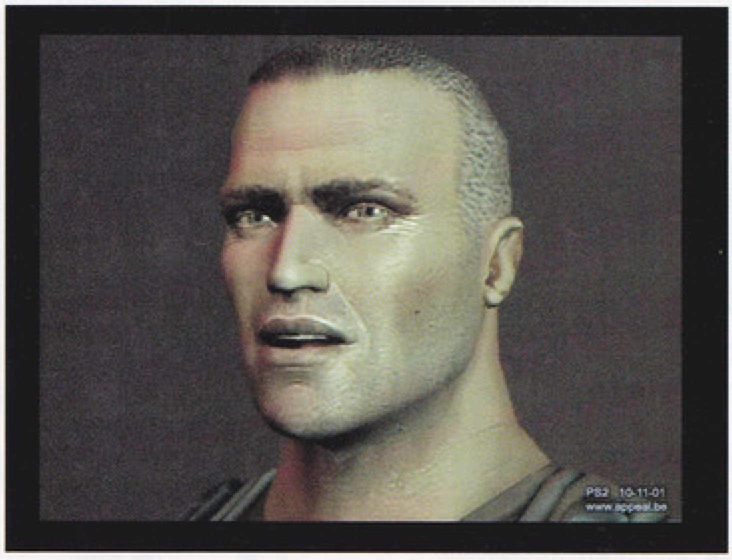


Az Outcast 2-t ugyanaz a húszfős belga csapat készíti, mint az első részt. Bár mint fejlesztőcég, nem áll mögöttük különösebben nagy múlt, a készítők egyenként mind igazi veteránok, akik még a C64-es, Spectrumos korszakban kezdték a szakmát. A csapat mögött összesen több, mint 200 évnyi játékfejlesztői múlt áll…

Az első és legfontosabb változás az első részhez képest, hogy az egészen egyéni látványvilágot adó, ám utóbb technológiai zsákutcának bizonyult voxeles megjelenítést poligonalapú 3D-re cserélték, méghozzá nem is akármilyenre. Az egy képkockára kikerülő poligonok számát jelenleg 150-300 ezer közé tervezik, ami iszonyatosan sok, majdnem egy nagyságrenddel áll egy ma átlagosnak tekintett játék teljesítménye fölött. A karakterek nagyjából 7-8000 poligonból fognak állni, és egyenként kb. 70-80 „csont" mozgása alapján animálnak – ez lehetővé teszi, hogy a karakterek külön-külön mozgassák az ujjaikat, vagy (ami sokkal fontosabb) különböző arckifejezéseket, mimikát lehessen nekik adni. Az engine kezel belső és külső tereket egyaránt, ezenkívül statikus és dinamikus, valós idejű fényeket és árnyékokat számol. Az előzetes képek igen biztatónak tűnnek – annak ellenére, hogy jórészt a PS2-verzióból valók, a nagyobb felbontású, részletesebb PC-s grafikákra az engine hozzávetőleges optimalizálásáig még várnunk kell. Egyelőre be kell érnünk a leginkább csak az emberalakokat bemutató képekkel, amelyekről az általam ismert legnagyobb karaktermodellezés-szakértő, Laa-Yosh (ezért a fényezésért persze legombolok majd róla vagy két sört) is elismerte, hogy „a render minősége döbbenetes", bár halkan hozzátette, hogy „a modellek azért anatómiailag nem tökéletesek". Na tessék, gyöngyöt a sertések elé… A mindezt megmozgató hardverről még nem sokat tudni hivatalosan, a fejlesztők PIII 750, 128 mega memória és legalább 32 megás, T&L-es videokártya összeállítást rebesgetnek, mint minimum, hát hogy ehhez képest hol lesz az optimum?

A zenéről annyit tudni egyelőre, hogy a grafikával ellentétben itt uralkodik a „győztes csapaton ne változtass" elv, a zenéket Lennie Moore írja, és a Moszkvai szimfonikusok adják elő – 81 zenész és egy 24 tagú kórus, William Stromberg vezényletével (őt leginkább hollywoodi filmek zeneszerzőjeként ismerhettük eddig, a Stigmatában és a Nurse Bettyben dolgozott). Minket, magyarokat annyira nem fog felvillanyozni, de érdekességképpen megemlítem, hogy a német és francia verziókban Cutter Slade szinkronhangját a Bruce Willis állandó francia/német hangját biztosító színészek fogják kölcsönözni.

Említettem volt a PS2-verziót. Igen, készül az is, sőt, elsősorban az készül, és csak mellékesen a PC-s (és még mellékesebben az Xboxos). Jó kérdés, hogy ez milyen hatással lesz magára a játékra. A kivitelezés terén biztos, hogy semmilyennel, teljesen külön készül a Himalaya névre keresztelt engine DirectX-es és PS2-es verziója. A játékmenetben és az irá-



nyításban már veszélyesebb a dolog, de úgy tűnik, a jól bevált akció-kaland keverék stílust az új ízek csak gazdagítani fogják: egy kis Thief/Metal Gear Solid-fajta lopakodás és némi Resident Evil-szerű survival (ez mondjuk elsőre nem nagyon illik az Outcast stílusába, de majd meglátjuk).

A sztori és a játékmenet az, amiről a fejlesztők a leginkább titkolóznak – pedig mindenki erre lenne elsősorban kíváncsi. Ami biztos, hogy a történet az első részhez hasonlóan az Adelpha bolygón játszódik, és ugyanúgy Cutter Slade lesz a főhősünk (sőt, több mellékszereplő is felbukkan majd az első epizódból, de a kilétük még titok). A történet nem az Outcast 1 közvetlen folytatása, de az első rész befejezése után játszódik. A sztorit beindító konfliktus egy magas technikai szinten álló idegen faj inváziója Adelpha ellen. A talan civilizáció (ha valaki nem emlékezne: a csupa nőből álló nép) Slade segítségét kéri, aki annak rendje és módja szerint iszonyú intrikákba és kalandokba bonyolódik a bolygó eddig nem ismert, déli féltekéjén, a talanok szigetén. Időközben a Földön beindul a Kronos project, amely a párhuzamos univerzumokba való utazás után újabb fantasztikus eredményt hoz: megvalósul az időutazás álma... Na, innen a fejlesztők ki-ki fantáziájára bízzák elképzelni, mekkora kavarás, micsoda sztori fog kerekedni ebből. Játékmenetbeli apróságok terén már nagyon sok mindenről lehullott a lepel: a program biztosan fogja majd kezelni az időjárás, a napszakok és az évszakok váltakozását, lesznek új járművek és hátas állatok, továbbá nagy gondot fordítanak az élővilág, a működő ökoszisztéma megvalósítására. A játék központi motívuma a felfedezés, a nyomozás, és mindeközben a menekülés és az életben maradás lesz.

Az AI is erős fejlődésen megy keresztül. Minden egyes nem játékos által vezérelt karakternek lesz „memóriája", megjegyzi, hogy mi minden történt vele, milyen interakcióba került a játékossal, illetve a többi karakterrel, és ennek megfelelően viselkedik. Ezen felül lesznek „kollektív memóriák", amelyek egy-egy faj, vagy valamilyen szempont által meghatározott csoport (pl. egy város lakói) „közös tudatát", vagyis inkább az egyedek közti kommunikáció információ-terjedését modellezik. Ha például beszólunk valamelyik fickónak, azt előbb-utóbb a közvetlen környezetébe tartozók is tudni fogják, és ők is hűvösebben viszonyulnak hozzánk. Ezzel a módszerrel érik el, hogy a játék egész világa valóban élni, lélegezni fog, és bármit teszünk, annak egészen logikus következményei lesznek, és mindenki élethűen fog reagálni rá. Így, bár számosított tulajdonságok, fejlődő képzettségek és egyéb RPG-elemek nem szerepelnek a játékban, az Outcast 2 sokkal jobban fog hasonlítani egy „igazi" RPG-re, mint azok a programok, amelyeket szerepjátékként adnak el. Multiplayer mód biztosan nem lesz (a sztoriközpontú játékmenet miatt nem is nagyon lenne értelme), viszont különféle elejtett megjegyzésekből-félmondatokból arra lehet következtetni, hogy egy ideje legalább gondolatkísérlet szintjén terítéken van a belga srácok között az Outcast világában játszódó online RPG ötlete...

A végére maradt a megjelenési dátum kényes kérdése: ami biztos, hogy a PS2-es változat fog előbb napvilágot látni, majd rá kb. 3-4 hónappal a PC-s (ennyi többletfejlesztési és tesztelési idő kell neki). Hivatalos premierdátum még nincs, a pletykák jövő év késő őszéről szólnak, de ezt ajánlott erős fenntartásokkal kezelni, lévén az első rész is négy évig készült... Ennyit mára az Outcast 2-ről, amint sikerül többet megtudni a nagy titokzatoskodás közepette készülő játékról, azonnal jelentkezünk Adelpha planétájáról!

Troppauer Hümér

TEAM FACTOR

StartBox

Kiadó: Singularity Software
Fejlesztő: 7fx
Megjelenés: ?
Web: www.7fx.com

Dióhéjban
- *három nyolcfős csapat*
- *négy képességszint*
- *skill rendszer*
- *több mint 40 fegyver*
- *egyszerűbb járművek használata*
- *Light Force motor*

Hatalmas divathullámként a különböző taktikai FPS-k virágkorukat élik. Naponta egyre több hír és bejelentés érkezik hozzánk, miszerint valahol készülőben van egy újabb olyan akciójáték, amelyik a készítők állítása szerint megjelenésével maga mögé fog utasítani minden fellelhető vetélytársat, s nem titkolt célul azt tűzi ki maga elé, hogy felváltsa minden idők legnépszerűbb kiegészítőjét, a Counter-Strike-ot. Ezen persze jómagam is csak mosolygok, hiszen jól tudjuk, hogy nem elég holmi ígérgetés ahhoz, hogy mindezt elhiggyük, ugyanis tényeket is szeretnénk hallani. Ez alkalommal olyan játék fejlesztéséről szereztünk némi információt, hogy elgondolkoztunk: erre talán mégsem ártana odafigyelni.

Az egyelőre igencsak gyerekcipőben járó programot - hasonló módon, mint az Operation Flashpointot – egy lelkes cseh fejlesztőcsapat készíti, a 7fx. Elmondásuk szerint rengeteget játszottak a piacon fellelhető hasonló szoftverekkel (Rogue Spear, CS, Frontline Force stb.), s úgy döntöttek, hogy mindegyik játékból kiragadják az általuk legjobbnak tartott ötleteket, ezeket összevetik, majd mindehhez hozzáadják saját elképzeléseiket - és végül elkészítik a Team Factort. Bár ilyen egyszerűen működhetne ez mindig... Amit idáig elárultak, az nem sok, de legalább valami. Elsőként a legfontosabb, hogy a TF erősen többszereplő-orientált játék. Ezért kizárólag internettel rendelkezőknek ajánlják, de magányos harcosok gyakorlás gyanánt számítógép által irányított botokkal is próbára tehetik tudásukat. A második tény, amelyet néhányan talán furcsának találhatnak, az a csapatok száma. Ugyanis a megszokottól eltérően a TF-ben nem kettő, hanem három, egyenként legfeljebb nyolc főből álló team közül fog eldőlni, hogy ki lesz a legjobb. Indulás előtt személyiségünk kialakítása lesz a dolgunk. Négy különböző képesség közül kiválaszthatjuk a számunkra legszimpatikusabbat: mesterlövészek, specialisták, felderítők vagy egyszerű bokorugrók lehetünk. Mindezen felül karakterünket a sajátos skillrendszer segítségével tovább képezhetjük, ami azt jelenti, hogy öt válaszható képességből kiválaszthatunk számára kettőt, amelyek idővel fejlődni fognak – így a játék a történelemben először RPG elemekkel tarkított taktikai lövöldözős programként debütálhat. Egymás képzeletbeli kipurcantásához bőséges fegyverarzenál áll majd rendelkezésünkre. Egyelőre úgy néz ki, hogy több mint 45 különböző gyilkoló eszközzel találkozhatunk a játékban, s feltehetően egyszerűbb járműveket is használatba vehetünk majd – mint például a rögzített géppuskával rendelkező terepjárót.

A TF pár képkockája már sokat elárul az egyik legkritikusabb kérdésről, miszerint hogyan is fog mindez festeni monitorunkon. Első ránézésre a szoftver ígéretes grafikával kecsegtet, amely nagyrészt a készítők saját, Light Force névre keresztelt motorjának köszönhető. Másrészről pedig – az elmondottak alapján – szebbnél szebb különleges effektusokkal igyekeznek majd feldobni a szemünk elé kerülő táj látványát (gyönyörű víz, robbanások, köd stb.) Harcolhatunk majd sűrű növényzettel tarkított erdős területeken és házakkal, betonépületekkel zsúfolt helyszíneken egyaránt. A térképek nagyságára sem lesz feltehetően semmilyen panaszunk, ugyanis a pályák átlagos mérete 500x500 méteres lesz.

Az itt leírt apró információs foszlányok alapján a sokat próbált militarista szellemű játékosok már valószínűleg felkapják fejüket. Viszont sajnálatos módon még valamit el kell mondanunk ezzel kapcsolatban, miszerint megtudtuk, hogy a programnak már idén év elején (!) meg kellett volna jelennie. Szerencsére azért még nincs veszve semmi, legalábbis a 7fx munkatársai szerint, s most, hogy a csapat végre új kiadót talált magának, talán jövő év elején már tesztelhetjük is eme újabb, trónfosztásra készülő európai gyöngyszemet.

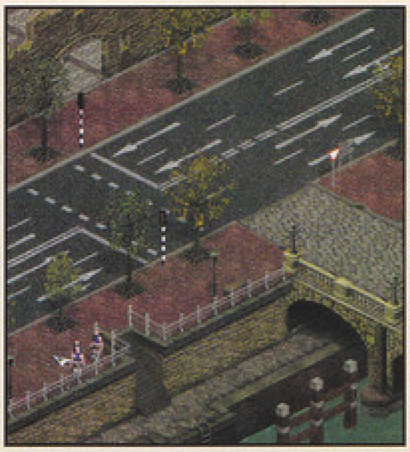
Chris

HOOLIGANS: STORM OVER EUROPE

StartBox

Fejlesztő: DarXabre
Kiadó: The Thirteenth
Megjelenés: 2001. vége
Web: www.hooligans-thegame.com

A foci egy nagy cirkusz – és egészen mostanáig joggal gondolhattuk, hogy ennek a cirkusznak az összes szereplőjét eljátszhattuk már különféle számítógépes játékokban. Lássuk csak: a porond sztárjai megvoltak (a német csapatok, mint erőművész, a brazilok, mint zsonglőr, a magyarokat meg csak azért nem hasonlítom a bohócokhoz, mert azok tényleg keményen megdolgoznak azért, hogy kiröhögjék őket), a „cirkuszigazgató" a tucatszámra tenyésző menedzserjátékokban szintén, ki van még? Nos, akiről eddig mindenki elfeledkezett, az a közönség, az „ezerfejű cézár", amely esetenként nagyobb meccset vív a nézőtéren, mint az aranylábúak a gyepen… A holland DarXabre fejlesztőcsapat most a szurkolók legalját, a futballhuligánokat állítja a fókuszba: a „csőcselék-szimulátor" már most méltán pályázhat a „minden idők legmorbidabb RTS-e" kétes értékű címre.

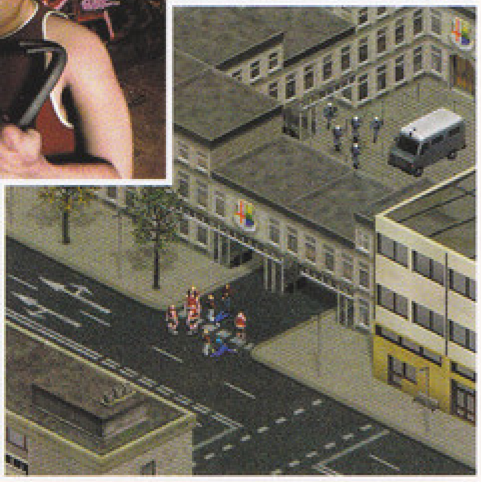


A Hooligans készítői saját bevallásuk szerint leginkább a Warcraftból és a Command & Conquerből merítették az inspirációt a játékhoz: annyira unták már az említett remekművek nyomán dudva módjára szaporodó, szürke és ötlettelen fantasy és sci-fi real-time stratégiákat, hogy mindenképpen valami sokkolóan újszerűvel szerettek volna előállni. A Hooligans tehát egészen új környezetbe helyezi a RTS műfaját, és annak hagyományos alapszabályait is eléggé kicsavarja. Futballhuligánhordánkkal mi más is lehetne a célunk, mint kedvenc csapatunkat követve egész Európát végigdúlni, a városokat, a stadionokat szétzúzni, a többi „kemény magot" és esetenként a rendőri erőket is módszeresen felpofozni, ezáltal a leghírhedtebb és legfélelmetesebb B-középpé válni a világon. Ezt kéttucatnyi pályán át érhetjük el, amelyek végigkalauzolnak Európa leghíresebb csapatainak városain és stadionjain (szerepelni fog a Wembley, a müncheni Olimpiai Stadion, a milánói San Siro és a hírhedt brüsszeli Heysel is). Az egyes pályákon a legkülönfélébb feladatokat kapjuk: van, hogy csak egyszerűen el kell jutnunk a stadionig a rendőrséget kicselezve, van, hogy a belváros letarolása, de leggyakrabban az ellenfél szurkolóinak meglincselése a cél.

Embereinket a RTS-ekben megszokott módon irányíthatjuk, méghozzá előre definiált formációkban: vannak fő-huligánjaink, és a hozzájuk csapódó „csürhe", elég a főnöknek kiadni a parancsot, a többiek követni fogják őt. Egy-egy huligánt meglepően sok statisztika ír körül: az életerő, a fáradtság és a támadóerő ugye evidens, ami igazán érdekes, az a morál, a karizma, a lojalitás, a félelem és a harag. Ezek a tulajdonságok mutatják meg, hogy emberünk mennyire befolyásolható, mennyire ragadja el a csordaszellem, mennyire „ideális csőcselék". S hogy milyen módjaink nyílnak eme adatok ideális szinten tartására? Nos, itt jön a Hooligans legeredetibb része, az erőforrás-menedzsment. Mivel „működik" az igazi huligán? Hát sörrel. Fő nyersanyagunk tehát a folyékony kenyér lesz, amelyet kocsmák, szupermarketek és szórakozóhelyek megszállásával szerezhetünk be. Vigyáznunk kell azonban a megfelelő adagolásra, a túltöltöttséggel párhuzamosan nő ugyan a harci kedv, de csökken az egyszeri huligán harci potenciálja. Egyszerű járókelők, autók és különféle boltok porig amortizálásával szerezhetünk még némi képzenzt is, ezt a megfelelő helyeken drogokra válthatjuk, ezek használatával pedig időlegesen megállíthatatlan bulldózerré változtathatjuk a legnyápicabb, hozzánk csapódott kezdő garázdát is. Csapataink sorainak bővítésére kocsmákban (stratégiai fontosságú hely a játékban!) kerülhet sor – és ezzel nagyjából minden fő szabályt el is mondtam.

Lássuk, milyen kivitelezés társul a meghökkentő alapötlethez! Elsőre a „ronda" kifejezés kívánkozik ki belőlem, na, nem olyan visszataszítóan ronda, csak szegényes picit, ahogy a képek is mutatják. Az izometrikus 3D megjelenítés már messze túllépte a nyugdíjkorhatárt, a kopár díszletek közt apró figurák mocorognak… hát nem vizuális kéjmámor, az biztos. Végül is nem olyan nagy gond, ezt a játékot úgysem a grafika, hanem a morbid alapötlet fogja eladni. Az ám, eladni! Mivel a témát egyetlen kiadó sem merte vállalni (sőt, egyetlen sörgyár sem azt, hogy a játékban a huligánok az ő sörüket igyák), így a fejlesztők gyorsan kiadócéget is alapítottak, és a játék terjesztését kizárólag Interneten keresztül tervezik (jutányos, 30 eurós áron). Akik esetleg megbotránkoztak volna a játék témáján, azoknak hadd idézzem a játék vezető tervezőjének, Jason Garbernek a szavait búcsúzóul: „Ez játék! Nem huligán-kiképző program – csak egy játék, amely fekete humorral közelít egy szomorú, de tanulságos jelenséghez, a futball-huliganizmushoz. A II. világháború az emberiség történelmének legborzalmasabb bűntette volt, az azt feldolgozó játékokon mégsem botránkozik meg senki…"

Troppauer Hümér
recyclebin@hancu.com



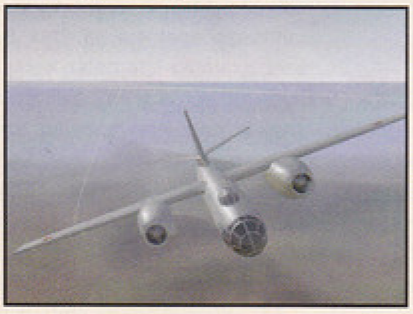
PROJECT 1

StartBox

Fejlesztő: Third Wire Productions
Kiadó: ?
Megjelenés: 2002. tavasz
Web: www.thirdwire.com

Dióhéjban
- Tsuyoshi Kawahito közreműködésével
- a 1960-as évek repülői
- dinamikus hadjáratok
- hangsúly a légiharcokon

Az '50-as és '60-as évek a modern repüléstörténet aranykorának számítottak. Ebben az időszakban fejlesztették ki az új típusú sugárhajtású vadászgépeknek azt a generációját, amelyik a mai high-tech jetek elődjének számított. A koreai háborúban került először bevetésre például az amerikai F-86 Sabre és ellenfele, a szovjet MiG-15. Később a két nagyhatalom gépei újra szembeszálltak egymással, szintén Ázsiában, de ezúttal Vietnam egén, majd később az izraeli háborúkban. Ekkor, az 1960-as évek végén, már a McDonnel-Douglas F-4 Phantom II valamint a Mikoyan Gurevich MiG-21 voltak egymás legfőbb ellenfelei.

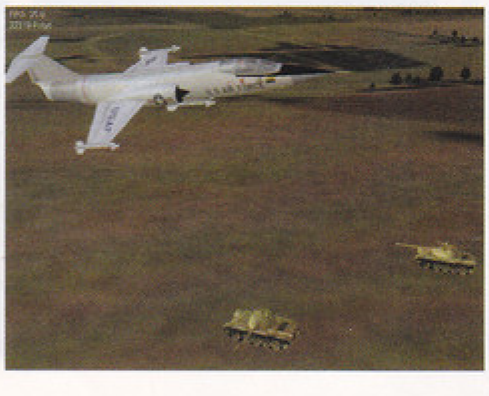


Ez utóbbi korszak háborúinak légi cselekményeit eddig még egyetlen szimulátor sem dolgozta fel - habár az USAF-ban és az Israeli Air Force-ban láthattunk ugyan egy-egy gyenge próbálkozást - valószínűleg a nagyhatalmak megkérdőjelezhető szereplése miatt. Pedig, hozzám hasonlóan, nagyon sokan kipróbálnák magukat egy Phantom pilótafülkéjében, mikor még a Sidewinder rakéta tényleg csak az ellenséges gép mögül volt indítható, a Sparrow még 10%-os hatásfokkal sem dolgozott és legtöbbször még mindig a gépágyú döntötte el a légi harcok kimenetelét. Olyan átmeneti korszak volt ez, amikor a sofőrnek épp úgy meg kellett küzdenie a saját gépébe épített technológiával, mint az ellenséggel a pilótafülkén kívül.

Valószínűleg ez késztethette Tsuyoshi Kawahitót arra, hogy miután megválni kényszerült a Microprose-tól és a Jane's-től, ahol olyan programok készítésében vett részt vezető programozóként, mint a European Air War és a Longbow 2, hogy olyan szimulátort alkosson meg, amelyik az 1960-as évek amerikai repülőgépeit újra a levegőbe emeli, hogy a virtuális égen megvívják csatáikat a kor híres szovjet vadászaival. Ez a repülőgép-szimulátor - amely egyelőre még Project 1 néven fut - lesz Kawahito cégének, a Third Wire Productionsnek az első saját fejlesztésű játékprogramja. Az internetes fórumokon és a Third Wire saját oldalán megjelent információk alapján talán már most kijelenthetjük, hogy ha csak a fele megvalósul az ígéreteknek, akkor 2002 első negyedévében olyan programmal leszünk gazdagabbak, amelyik talán kielégítheti sok szimulátorrajongó álmát.

A bevezetővel ellentétben a Project 1 azonban nem vietnami szimulátor lesz. A játékban egy kitalált, leginkább a Közel-Keletre hasonlító helyszín felett repülhetünk majd. Kawahito egyik nyilatkozata szerint azért nem választottak történelmileg hű területet és konfliktust (értsd: Vietnamot), mert az amerikai közvélemény még mindig nem képes elfogadni az ott történteket, és - ami számunkra, játékosoknak a legérdekesebb - a dinamikus hadjárat nem működne egy olyan háborúban, ahol célpontokat politikai és nem taktikai, stratégiai szempontok alapján választották ki.

Ebből már kiderül, hogy a Project 1 szíve és lelke teljesen dinamikus hadjárat lesz. Repülőgépünkkel közvetlenül tudjuk majd befolyásolni a szárazföldi harcok alakulását. Egy sikeres küldetés, például egy ellenséges olajfinomító lerombolása még időben megállíthatja a T-54-es hadoszlop előrenyomulását, mert elfogy a benzinjük, mielőtt a fővárosunkhoz érnének. Persze ez ugyanúgy igaz az amerikai oldalra is. Ha az ellenségnek sikerül szép nagy krátert robbantani a kifutópályánkra, akkor csak a földről nézhetjük majd, amint a győztes seregek bemasíroznak a bázisunkra. Értelemszerűen az elveszett gépek száma is sokat számít majd a hadjárat kimenetelét illetően. Ha már nem marad mivel megvédenünk az orszá-



gunkat a betörő bombázóktól, nem tehetünk mást, mint várakozni, míg a gyárak legyártják a szükséges utánpótlást (ha viszont már gyárunk sincs, akkor lehet visszatölteni a legutolsó mentett állást). A Project 1-ben szerepelni fog egy különleges módszer is, amellyel kicsit felturbózhatjuk katonáink ellátmányát: az elpusztított célpontok után creditet kapunk majd, amit visszaforgathatunk repülőgépekbe, üzemanyagba és lőszerbe. Ez a megoldás az Origin Strike Commander című programjára hasonlít majd, ami nem is meglepő, ha megemlítem, hogy Mr. Kawahito az Originnél is dolgozott annak idején...

A repülhető típusok között egyelőre az F-100 Super Sabre, az F-104 Starfighter, az A-4 Skyhawk és persze az F-4 Phantom II szerepel majd. Az amerikai oldalon megjelenik még a C-130 Hercules és a B-57 Canberra is. A lista alapján már látható, hogy a játék leginkább a légi harcokra helyezi majd a hangsúlyt, bár a Phantom és az A-4 Skyhawk is rendelkezett földi csapásokhoz szükséges fegyverzettel. A légi harcokban a Sidewinder első generációi, valamint a Vietnamban bevezetett AIM-7 Sparrow lesz a fő fegyverzetünk. Földi célpontok ellen a szabadesésű bombákat, a Walleye TV irányítású bombát és a Paveway lézerirányítású bombákat vethetjük majd be. Az ellenséges oldalon olyan nagy nevek szereplenek majd, mint a MiG-17 Fresco, a MiG-19 Farmer, a MiG-21 Fishbed, a Tu-22 Blinder, a Su-7 Fitter, az IL-28 Beagle és An-12 Cub. Az orosz vadászok fegyverzete a korszak leghíresebb és leghírhedtebb infravörös-irányítású rakétái lesznek (AA-1 „Alkali", AA-2 „Atoll", AA-3 „Anab"), a bombázók pedig főképp szabadesésű bombáikkal nehezítik majd meg a földön harcoló egységeink életét.

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.thirdwire.com
www.dogfighter.com
www.simhq.com

A hadjárat az F-100-asokkal kezdődik majd. Az ellenfél ebben az időben még szerencsére csak a kezdetlegesebb MiG-17-tel rendelkezik, légvédelme pedig mindössze pár ágyúból áll. Idővel azonban a modernebb gépeket is bevetik mind a két oldalon, csakúgy, mint a levegő-föld légvédelmi rakétákat, köztük a híres SA-2-est is! Ha Kawahito legutolsó programját, a European Air Wart veszszük alapul, akkor számíthatunk majd folyamatos előléptetésekre is a programban, amelyek után egyre több repülő eszköz felett gyakorolhatjuk majd parancsnoki tudásunkat. Alacsony rendfokozatban csak egy magasabb rangú tiszt beosztott kísérőjeként repülhetünk majd, de kitartással, ügyességgel és persze a légi harcban elengedhetetlen szerencsével hamar feltornázhatjuk magunkat a szamárlétrán, ami után már ránk bízhatják egy teljes század irányítását is.

Egyelőre sajnos nem sokat lehet elmondani a játék grafikájáról, hangjairól és gépigényéről. A megjelent screenshotok alapján ugyan már most látszik, hogy a repülők hihetetlenül jól néznek ki, a legapróbb részletekig megegyeznek a valódival, az alant elterülő táj azonban még hagy némi kívánnivalót maga után. Hiányoznak a városok, a fák és az utak, továbbá a fejlesztők szerint a domborzati viszonyok sincsenek még teljesen kialakítva. Egy érdekesség, amelyet a képeken már most felfedezhetünk, az égen látható kondenzcsíkok. Habár már több másik játékban is láthattunk ilyet, a Project 1 lesz előreláthatólag az első olyan szimulátor, amelyikben ezek a csíkok hosszabb ideig megmaradnak, úgy felszabdalva az eget, mint azt egy tiszta nyári délutánon látnánk a valóságban is.

A repülőgépek műszerfala a már jól bevált „virtuális" megoldással készül. Ez a módszer ugyan nagyobb számítási kapacitást igényel a processzortól és videokártyától, azonban sokkal szabadabban követhetjük majd „szabad szemmel" az ellenséges célpontokat. A repülési modell és a gépek műszerezettsége a lehető legpontosabb másolata lesz az eredetinek. Kezdő játékosok mind a két esetben választhatnak különböző könnyítő opciókat, a veterán repülősöket pedig olyan apróságok várják majd, mint például a különböző radarmódok és fegyverzetvezérlési technikák (lézer, TV, CCRP, CCIP), az üzemanyagfogyásból adódó súlypont-eltolódás, a gép fegyverzetének légellenállása, valamint a valós időjárási körülmények repülésre gyakorolt hatásai.

A Project 1 jelenleg még csak az alfa fázisnál tart, ami azt jelenti, hogy a fejlesztők ezekben a hónapokban az eddig elkészült repülőgépeket tesztelik, a fizikát és a grafikai motort csiszolgatják, valamint a tereptárgyakat rendezgetik a virtuális mezőkön. Az ígéretek szerint azonban 2002 tavaszának végére már a boltok polcain találkozhatunk ezzel a nagyszerű programmal. Ha minden a tervek szerint halad, és nem következik be a játékok kiadásában már megszokott csúszás (bár, inkább tolják kicsit ki a megjelenést, mint hogy félkész programot adjanak ki, amelyhez aztán hetente kell letölteni az újabb javítást), akkor az újév nagyon jól indul majd: elsőnek a Lock On jelenik meg a modern légi harc kedvelőinek, majd nem sokkal később a Project 1 a klasszikus repülőgépek szerelmeseinek.

neuro
neuro@agria.h

X01

A visszaszámlálás megkezdődött, s mire ezeket a sorokat olvassátok, Amerikában már boldog-boldogtalan Bill Gates első játékkonzoljával, az Xboxszal játszik. A sok támadás ellenére a Microsoft töretlen erővel reklámozza termékét, amely a Tokyo Game Show hitetlen japán szemlélői után Európában is levette a lábáról még a legszkeptikusabb játékosokat is. Az október 16-17-n Cannes-ban megrendezett X 01 volt a játékkonzol diadalútjának első európai állomása, ahol a több mint 300 újságíró közel 40 játékkal ismerkedhetett meg. Az első sajtótájékoztatón napvilágot látott a konzol európai megjelenési dátuma, amely 2002. március 14-ére esik, valamint kiderült, hogy az amerikai fogyasztói ár közel másfélszeresét (kb.: 120000 Ft) kell fizetnie annak, aki meg szeretné vásárolni a Microsoft portékáját. Az X 01 óta eltelt napokban minden a tervek szerint halad, és a legnagyobb húzó nevek (Halo, Dead or Alive 3, Munch's Oddysee) már mind-mind aranykorongra kerültek. Ha minden az előre eltervezettek szerint alakul, akkor ezekről a játékokról és magáról az Xboxról a következő PC Guruban hosszabb ismertetőt, amolyan élménybeszámolót olvashattok.

BRUTE FORCE

Kiadó: Microsoft

A Show első meglepetését a Starlancer fejlesztőcsapata, a Digital Anvil okozta, amikor a hatalmas kivetítőkön bemutatta első Xboxos fejlesztését, a Brute Force-ot. A játék külső nézetű taktikai elemekkel ellátott akciójáték lesz, amely a készítők szerint leginkább a Tomb Raider és a Project Eden legjobb elemeiből kevert koktélra fog hasonlítani. A Brute Force-ban négyfős alakulatunkat több mint 20 küldetésen és négy, egymástól homlokegyenest különböző világon keresztül kell kommandírozni. A mellékelt képeken minden bizonnyal jól látszik, hogy a Brute Force gyönyörű lesz, a karakterek és az ellenfelek több

ezer poligonból épülnek fel. A többjátékos módot kedvelő játékosoknak sem lehet semmi okuk a panaszra, ugyanis a játékban ez az opció is helyet kap majd.

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

Kiadó: Sierra

Igen, jól látjátok, a Sierra is fejet hajtott az Xbox előtt, és nagy reményekkel nekiállt a PC-n nagy népszerűségnek örvendő taktikai FPS adaptációjának elkészítéséhez. Egyelőre sajnos még nagyon kevés információ áll rendelkezésünkre a játékról, de azt hiszem, a mellékelt screenshotok magukért beszélnek. Ha jól sejtem, a játék megjelenésekor Chris hosszú-hosszú, átalvatlan éjszakák elé néz:).

RALLYSPORT CHALLENGE

Kiadó: Microsoft

Az E3-as beszámolóban ismertetett Project Gotham mellett újabb autós program került napirendre. A Digital Illusions berkeiben készített Rallyjáték az X 01 legnagyobb meglepetését okozta. A programban 25, valódi paraméterekkel felruházott autóval, valamint 4 játékmóddal találkozhatunk (Rally Cross, Rally, Hill Climb és Ice Racing), amelyek közül utóbbi kettő magyarázatra szorul. A Hill Climbben kitűzött pályaszakasz nélkül kell mihamarabb feljutni a hegyre… á la Insane, míg az Ice Racingben egy befagyott folyón kell eljutni a célvonalig. A srácok természetesen páratlan grafikus motort készítettek a játékhoz, olyant, amilyennel eddig még autóversenyben nem találkozhattunk. A RSC megjelenése az Xbox európai megjelenésének napján esedékes.

YAGER

Kiadó: THQ

A Rogue Squadron- és a Starlancer-rajongók legnagyobb örömére a jövő év első negyedévében a boltok polcaira kerül a Yager, amely a fent említett két játék legjobb elemei ötvözetének ígérkezik. A Sci-Fi környezetben játszódó akcióorgiában Magnus Tie pilóta bőrébe bújva vehetjük fel a harcot ellenfeleinkkel szemben. A program készítői szerint a HUD és a játék fizikája a Starlancerre, míg küldetéseinek felépítése leginkább a Rogue Squadronra emlékeztet, mivel a missziók nagy részében földi célpontokat kell megsemmisítenünk. A Yager látványvilágáért felelős motor azt hiszem, minden hasonszőrű programot maga mögé fog utasítani.

Mit is írhatnék ezután mindehhez? Hogy bizakodok! Tudom, hogy a legtöbb olvasó szkeptikusan tekint a Microsoft márkajelzéssel illetett doboz felé - szerintem minden ok nélkül, hiszen a konzol nagyon jó. A barátságtalan fogadtatás ellenére azonban az Xbox hamarosan megérkezik, és olyan hardverrel és játékokkal kerül boltokba, amelyek nagy része még a márkahű japán vásárlókat is elkápráztatta. Attól, hogy hátat fordítunk az eseményeknek, a jelenség igenis létezik… és mint ahogy azt a bevezetőben említettem, remélhetőleg az amerikai premier hetében a szerkesztőség testközelből is szemügyre veheti az Xboxot… na, de erről majd a következő számban.

Sasa

S.W.I.N.E.

StartBox

Fejlesztő: Stormregion
Kiadó: Fishtank Interactive
Web: www.swine-online.com

Orwell óta tudjuk, hogy „négy láb jó, két láb rossz", ám mint az az Állatfarmból is kiderül, derék haszonállataink hiába állják meg a helyüket az ember segítsége nélkül, ha egyszer ugyanolyan torzsalkodásra képesek, mint a „homo sapiens" márkaelnevezést elnyert életforma. Körülbelül erre az alapra épül a Stormregion nevű debütáló fejlesztőcég S.W.I.N.E. című játéka, amely ugyan nem hordoz olyan magas szintű ideológiai mondanivalót, mint Orwell műve, ám ezt nem is várja el az ember egy vérbeli real-time taktikai stratégiától... Itt kérem – bármilyen meglepő ez első olvasásra – nyulak és disznók high-tech háborújáról lesz szó, nem többről és nem kevesebbről.

A Stormregion szó a kis hazánk keleti felében elterülő Viharsarok tájegységet takarja, és ezzel máris elárultam, hogy a S.W.I.N.E. magyar alkotás. A játék „garázsfejlesztésnek" indult, 1997-ben kezdte el néhány lelkes amatőr, ám a koncepció már akkor is nagyban emlékeztetett a mostani végeredményre. A projekt csak tavaly vált üzletszerűen komollyá, amikor a srácok menedzsmentjét felvállalta

a Channel 42 nevű cég, majd nem sokkal ezután az elkészült demó meggyőzte a Fishtank kiadót arról, hogy ezt a játékot érdemes megjelentetni. A Fishtank már egyfajta garancia volt a nívóra, ugyanis ettől a cégtől megszokhattuk, hogy – ahhoz képest, hogy nem nagy kiadó – az eladhatóság mellett a minőséget is szem előtt tartja. A játék nevéhez is a Fishtank ragaszkodott, a rövidítés (Strategic Warfare In a Nifty Environment) ugyanis a roppant szerény „stratégiai hadviselés remek környezetben" kitételt rejti. Ezúttal azonban ez nem a szokásos reklámduma: mindenkit biztosíthatok arról, hogy e négy szó – amellett hogy nagyszerűen kifejezi a játék lényegét – még csak nem is sejteti azt a csodálatos összhatást, amely mellbe vágja azt a szerencsést, akinek módjában áll elindítani a S.W.I.N.E.-t.

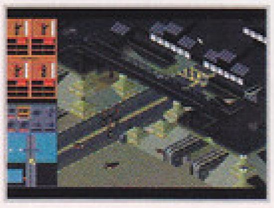
SOK NYÚL DISZNÓT GYŐZ?

Engem már a kerettörténet is teljesen magával ragadott – jó értelemben vett – debilségével. A nyulak országát, Répaföldet hadüzenet nélkül támadják meg az agresszor disznók (vagy inkább disznó agresszorok), s vezetőjük, Acél Agyar tábornok szinte ellenállás nélkül nyomul előre. A nyulaknak tehát malacuk van, így a tapsifülesek 10 küldetésében azon kell fáradoznunk, hogy a röfögő

1993

Syndicate

A real-time taktikai stratégia műfaját – mint annyi más játékstílust – a Bullfrog teremtette meg jó nyolc évvel ezelőtt. A Syndicate szakított az addigi körökre osztott kommandósdikkal, és annyiban emelkedett felül a Laser Squad-klónokon, hogy a játékot valós időbe helyezte. A végeredmény egy ma is nagyon élvezetes program lett, a stratégiai játékok történelmének igazi mérföldköve.



1998

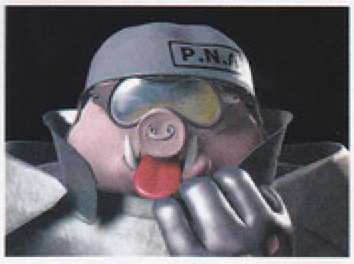
Mechcommander

Szerény véleményem szerint az eddigi legjobb taktikai RTS, amely a játéktechnikai profizmust ötvözte a Battletech szerepjátékokból ismerős „húszméteres robotok gyakják egymást"-hangulattal. Az ilyen jellegű programokban megszokott küldetések közti vásárlás különösen élvezetes volt, mivel a robotok fegyverzete rengeteg kombinációs lehetőséget adott. Végül a csodálatos grafika gondoskodott arról, hogy a játék szinte minden szaklapban 90 fölötti százalékértéket kapjon.

2001

Mechcommander 2

Sajnos a folytatás már nem volt ilyen fényes. A Mechcommander 2 lemásolta az első részt, szinte semmilyen új ötlettel nem szolgált, ráadásul a két játék közt eltelt 3 év a kivitelezésen sem látszott. Ettől függetlenül azért ez a program is jó kis taktikai stratégia volt, ám a százalékértékek már csak 8-assal kezdődtek.

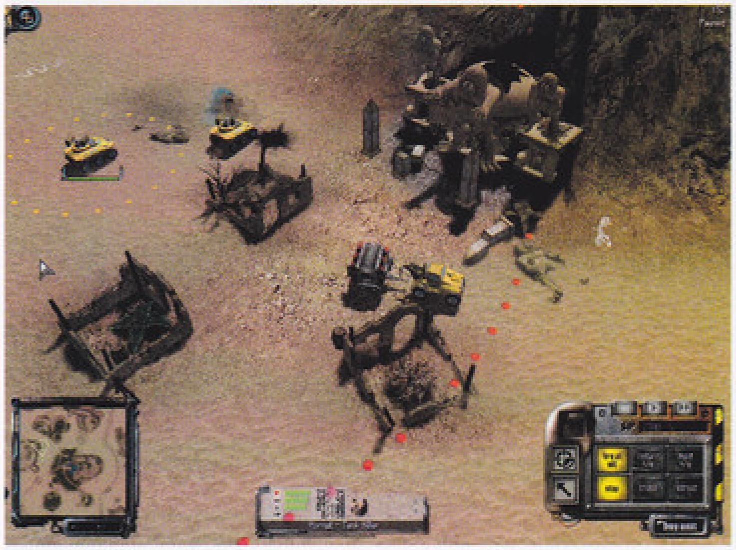


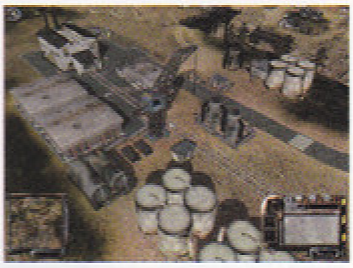
hordát kisöpörjük Répaföldről, és ha már lendületben vagyunk, Disznóföldre is kiterjeszthetjük a karottazabálók hatalmát az utolsó misszióban jól fenéken billentve Acél Agyart. A disznók hadjárata nem sokkal ezután kezdődik, a nyulak által ellenőrzött köztársaság ugyanis becsődöl, és Acél Agyar visszatér. A moslékfalók 10 missziójában tehát azt követhetjük nyomon, ahogy a Disznóföldön, majd Répaföldön sertepertélő, sörtől sötét, sörtés sertéssereg súlyos testi sértéseket követ el söréttel a nyulak szőrös sorstársain. (A Kazinczy-díjat a szerkesztőségbe kérném…)

Mint az eddigiekből látszik, a két fél közül a nyulak képviselik a mérsékeltebb vonalat: korrekten háborúznak (már amennyiben a korrektség fogalma értelmezhető háborúban), és általában a céljaik is nemesebbek, mint a malacok világhódító lázálmai. A disznók ezzel szemben az élő fába is belekötnek, de egy tapsifülessel is szívesen elszórakoznak (lásd még: „Nyuszika, nincs rajtad a sapkád"). Kifejezetten bunkók, szívbaj nélkül lelövik a fehér zászlót lobogtató ellent, az egyik átvezető moziban pedig olyat láttam, amitől felállt a hátamon a szőr: a disznók szalonnát(!!!) sütöttek! Ezt a direkt utalást a kannibalizmusra azért a készítők helyében kihagytam volna, de ezzel együtt csak gratulálhatok a perverzségükhöz. Ezek után már egy rántottát falatozó csirkén vagy egy velős csontot szopogató tehénen sem lepődtem volna meg…

MÉRGES DISZNÓ TANKKAL ÁLMODIK

Ha egy XXI. századi RTS-ben csak két választható fél szerepel, a játékos joggal várhatja el, hogy azok igen markánsan különbözzenek egymástól, és a fentiek alapján a S.W.I.N.E.-ban erre megvolt minden lehetőség. Sajnálatos módon azonban a két fél egységkészlete 90%-ban megegyezik, egy tankfajtát leszámítva csak a grafika tekintetében térnek el egymástól. Így a készítők által beígért 26 egységfajtát máris lecsökkenthetjük 14-re, és ezek között is többnyire csak a szokásos könnyűtüzérségi járművek, középerős tankok és brutális nehézlövegek megfelelőit találjuk meg. Ezeken kívül csak egy aknarakó, egy parancsnoki járgány és egy vontatókocsi színesíti a palettát. Pedig egy-két ötlet annyira adta volna magát: én például el tudtam volna képzelni a piszkosabb módszerekkel játszó disznóknál valamilyen kém- vagy szabotőr-brigádot, a partizán-nyulaknál pedig egy földalatti egységet. A készítők saját bevallása szerint a menedzsmenttel kötött határidős megálla-





podás miatt tűntek el a játékból a korábban tervezett vízi és légi egységek – ha már így esett, én sokkal változatosabb, a két fél egyéniségét sokkal inkább kidomborító földi alakulatokat vártam volna. Szerencsére azonban egy-két apró ötlet ment valamicskét a helyzeten. Néhány harci egység például rendelkezik egy másodlagos funkcióval: az egyik tank képes beásni magát a földbe, egy másik löveg egymás után több rakétát is képes útra küldeni, egy harmadik pedig be tudja húzni a csövét jelentősen csökkentve így az őt ért sebződéseket. A már említett vontatókocsi nem képes harcra, mégis az egyik legfontosabb jármű: egyrészt elhúzhatjuk vele a harc- és mozgásképtelen egységeket, másrészt utána köthetünk egy benzinnel, munícióval, vagy alkatrészekkel teli utánfutót, és a megfelelő utánfutóból feltölthetjük azokat a járgányokat, amelyek már fogytán vannak a benzinnek, lőszernek vagy éppen életerőnek. További pluszt nyújt a már szinte kötelező egységfejlődés és szintlépés (a veterán egységek textúrája jól megkülönböztethető), a tüzelési és a mozgási viselkedés beállításának háromféle módja, illetve az a lehetőség, amellyel mindenféle tuningokat vásárolhatunk járgányainkra. Ez utóbbi opció esetében a macsós alufelninél jóval értelmesebb kütyükre kell gondolni: nagyobb benzintank, erősebb páncélzat, önjavító készlet, távcső és más, hasonlóan hasznos alkatrészek közül válogathatunk (van vagy 10 féle). Még sokrétűbbé teszi a taktikázást az egységek páncélzata, amely a járművek egyes oldalain különböző értékekkel bír – néhány, a frontoldalon betonvédelemmel rendelkező izomjancsi például hátul igen gyengén védett, így ezeket hosszas „fésztufész" harc helyett elintézhetjük egyetlen jól irányzott hátbatámadással. Egyedül a parancsnoki jármű funkciójáról nem ejtettem még szót, pedig e nélkül lehetetlen megoldani a nehezebb küldetéseket. Ezzel a négykerekűvel kérhetünk légi csapást adott területre, és e funkciót aktiválva rövid várakozás után meg is érkezik egy nehézbombázó, a pilóta pedig (a nyulaknál bizonyára Paksi Hapsinak hívják) annak rendje és módja szerint le is dobja az atomot…

MEGFELELŐ ENGINE KÉNYES FELADATRA

Az egységek mozgása – és ezzel át is térek az engine ismertetésére – szinte tökéletes. Ugyan a netes fórumokon és az előzetesekben többen is szidták ezt a játékelemet, engem mégis lenyűgözött, annyira élethű. Az eddigi RTS-ekben ugyanis egy tank helyben meg tudott fordulni, holott a valóságban ez nem így működne, hanem úgy, ahogy azt a S.W.I.N.E. készítői megoldották. A járművek széles kanyarral, szűk helyen pedig Y fordulókkal próbálják betájolni a kívánt irányt, nem pedig helyben forogva. És ha az egység be van szorítva, bizony csak kis fordulókban, többszöri oda-vissza tolatással tud irányt változtatni. Nagyobb sereg esetén ez a realisztikusabb módszer kétségtelenül gubancot okozhat, ám emiatt nem nyilváníthatjuk az egész megoldást rossznak – egy-

szerűen arról van szó, hogy a játékosnak tudnia kell ezt is kézben tartani. Hasonlóan korrekt a motor által kezelt környezet, amelyben ugyan az egyik kamera korlátozásának köszönhetően nem találunk eget, ám míg a World War III esetében ezt nem néztem el, most gond nélkül átsiklok felette. A WWIII ugyanis semmit nem nyújtott cserébe, a S.W.I.N.E. esetében viszont látszik, hogy többek között az ég eltüntetése volt az ára annak a rengeteg poligonnak, amellyel a motor működik. Az AI-ról már nem mindig tudok ilyen kedvezően nyilatkozni. Bár összességében véve korrekt kis intelligencia agyal a programban, egy-két kritikus esetre ráfért volna még némi tesztelés. Példának okáért a domborzat és az egységek viszonya nem mindig korrekt, zűrösebb hegygerinceken egy-egy tank vagy vontató néha beragad. Hasonlóan durva hiba, hogy néhány egységtípust távolról lövő ütegekkel gond nélkül leszedhetünk: ilyen esetben az ellenséges egység nem tesz semmit, szép türelmesen megvárja, amíg szétlövik a sejhaját. Más igazán zavaró hibát nem találtam, úgyhogy az engine végső soron jól sikerült darab – különösen ahhoz képest, hogy kezdő csapat műve –, de azért még van rajta mit tökéletesíteni.

Az irányításra viszont nem lehet semmilyen panasz, annyira profin megoldották a stomregionös srácok. Minden elérhető egérrel, még a csapatkreálás és a csapatkijelölés is, így akár egy kézzel is lehet kezelni a játékot. Emellett a csaták során a szóköz billentyűvel bármikor megállíthatjuk az időt, és ezzel a „real-time is, meg nem is" módszerrel tényleg megvalósíthatjuk taktikai elképzeléseinket. Természetesen ezzel együtt jár a szaggatottabb játékmenet, amit különösen nagyobb csatákban fogunk érezni.

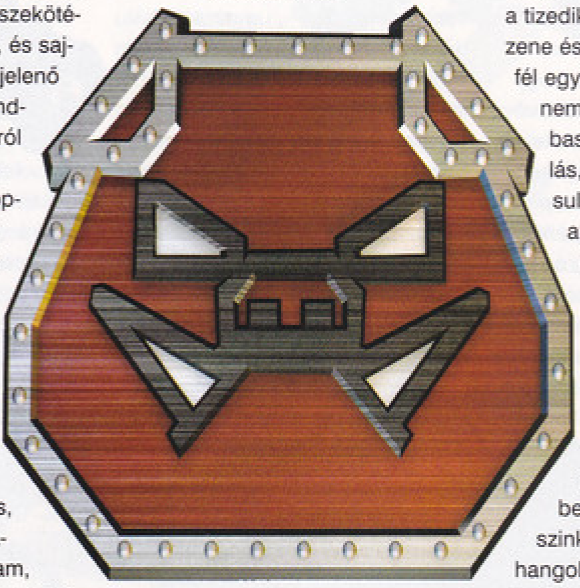
HEJ ÉLET, KANÁSZÉLET...

És ha már a játékmenetnél tartunk: miután már a cikk felénél járok, lassan ideje lenne szót ejtenem arról, hogy milyen is a játék működés közben. Jelentem, nehéz. Egy átlagos játékos meg fog szenvedni velük – a szó legnemesebb értelmében –, ugyanis a vidám körítés mögött kemény, ízigvérig taktikai-stratégiai játék nyújt izzasztó kihívásokat. A kétszer 10 (+ 2 oktató) küldetés teljesítéséhez a készítők szerint 40-50 játékóra szükséges, és ez bizony nem túlzás. Építkezni nem fogunk, ellenben minden egyes egységünkre úgy kell vigyáznunk, mint a szemünk fényére, ugyanis a küldetések végére megmaradt járműveinket továbbvihetjük a következő misszióba felszereléssel, tapasztalati ponttal együtt. Emiatt nem ajánlatos küldetésenként egynél több egységet veszíteni, és célszerű előbb pálya eleji mentés után felderíteni a kritikus pontokat (aknamezők, ellenséges gócok), majd gyors visszatöltést követően nekiesni a terepnek. Új egységeket vásárolhatunk a pályák között, vagy akár a pályákon (ez utóbbi esetben szállítóhelikopter dobja le az erősítést). A csapatösszeállítás is fontos mozzanat, ezzel is jól el lehet tolni a hadjáratot (ha például egy magaslatról lőnek ránk, mi pedig ott állunk légi csapás nélkül). A pályákon az ellenség szinte mindig túlerőben van, és gyakran a kisebb csoportok is fejtörést fognak okozni, olyan lehetetlen helyeken képesek felbukkanni. A térképek kifejezetten jók (néhány „profibb" csapat sokat tanulhatna belőlük), és bár néhány pálya a sztoriból következően megegyezik a nyulaknál és a disznóknál, ezek egymáshoz képest elforgatva, a két fél szempontjából teljesen másként jelennek meg, így

ugyanazt a taktikát nem alkalmazhatjuk kétszer. Sajnos a küldetések története esetében az effajta változatosság már nem volt követendő példa, a játékos legtöbbet a „foglald el" és a „pusztítsd el" parancsokat fogja olvasni. Hiányoltam a nagy fordulatokat, a küldetés közben megváltozó célt, az árulásokat – mindazt, ami például az RTS-ek terén sztori-etalonnak számító Starcraftban megvolt. Így a történet – bár hangzatos és szellemes – csak a pályák összekötésére szolgáló alibi marad, és sajnos ez a mostanság megjelenő stratégiák 90%-áról elmondható (mivel kezdő csapatról van szó, ez azért megbocsátható). A multiplayer opciót tesztelve viszont már nehezebben nyeltem le a skirmish mód hiányát (azért az ilyen szintű taktikai RTS-ekben ez ma már szériatartozéknak számít), de a négy különböző multiplayer-móddal (CTF, deathmatch, bázisfoglalás, időre gyilkolás) azért valamelyest megvigasztalódtam, mint ahogy a játék külcsíne is felderített, valahányszor új hangulati elemmel találkoztam – és ez igen-igen gyakran előfordult...

ÁLLATI LÉGKÖR

A S.W.I.N.E. hangulatáról csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. A tájelemek hihetetlenül szépek, az egyszerű erdőtől a hatalmas bányagépeken át a sivatagban terpeszkedő nyúl-szfinxig minden megfordul a monitoron, a textúrák pedig egytől egyig gyönyörűek. A poligonszám kellően nagy ahhoz, hogy a grafikának nemzetközi viszonylatban se legyen szégyellnivalója (sőt!), a talajtípusok (sivatagi, erdős, sziklás, jeges) pedig gondoskodnak a térképek változatosságáról. A 3D-kártya is megdolgozik a pénzéért, valósághos effektparádé kíséri a küldetéseket. Az időjárás napos, esős, vagy éppen havas (azért mindez változhatna az



egyes küldetéseken belül is), a sivatagban száraz dudvát hord a szél, egységeink port vernek fel és nyomot hagynak maguk után, éjszakai bevetésben pedig a járművek elképesztően megoldott első és hátsó lámpái szolgáltatnak fényt. Az átvezető mozik gyönyörűek, de csak a „kis vicces" kategóriába tartoznak, mivel mindegyik az „X megszívatja Y-t" forgatókönyvet követi, ami már a harmadik láttán is unalmas, hát még a tizediknél. Példaértékű viszont a zene és a hang. Az előbbit a Másfél együttes készítette (ha valaki nem ismerné: dob-gitár-basszusgitár-szaxofon felállás, amelyhez néha cselló társul), és amennyire egyedi, annyira illik a játékhoz (értsd: nagyon), az utóbbiból pedig a játék összesen 6000 darabot számol, és ezek között bizony akad egy-két súlyosan poénos megjegyzés. Továbbá a beszólások – amellett, hogy szerintem beszélő nyúllal és disznóval szinkronizálták mindet, ilyen hangokat ugyanis ember képtelen kiadni – követik a játékmenetet: a tundrában az egységek hidegre panaszkodnak, víz közelében fürödni nem akarnak, sötétben suttognak és így tovább. További mókás adalék a két fél különböző menüje (ezekben a játék szereplői is felbukkannak), illetve a stáblista, amelyet mindenkinek ajánlok a figyelmébe – szimpatikus zárt osztály ez a Stormregion... A hangulattal kapcsolatosan csak egy ponton maradt hiányérzetem, nevezetesen a nyulak és a disznók változatosságának terén. Minden répaevő nagyon hasonlóan néz ki, mint ahogy a disznók között sem láttam sok különbséget – pedig itt aztán lehetett volna alkotni. A mezei barna mellett lehetett volna még szerepeltetni az angóranyulat, a belga óriásnyulat, esetleg a fehérszőrű-pirosszemű húsvéti nyuszit, a másik oldalon pedig a mangalicasertés, a vaddisznó és a vietnami csüngő hasú malac jutott így hirtelen eszembe. Hogy a sündisznóról ne is beszéljek...

SVEJN, A DERÉK KATONA

Lehet, hogy e kijelentésemmel most sokak szemében óriási szentségtörést követek el: az eddig megjelent magyar fejlesztésű programok közül én a S.W.I.N.E.-nal szórakoztam a legjobban. A furcsa alapötlet, a könnyed báj és a korrekt taktikai program keveréke bármilyen meglepő, de működik. Sőt, nagyon bejön. Mondom ezt úgy, hogy még csak a német nyelvű, bugos, lagos verziót próbálhattam ki (már készül a patch), amely egyébként igen jó visszhangra talált a Gamespyon. Hát még akkor milyen lehet majd az angol és a magyar változat? (Mindkettő kapható már az újság megjelenésekor, a készítők szentül ígérték, hogy a komolyabb bugokat ezekben már alapból orvosolják.) Hazai terméknek mindig örül az ember, ez a – számomra meglepetésszerűen felbukkant – program pedig tovább öregbíti a

ARÉNA

- S.W.I.N.E.
- Mechcommander
- Mechcommander 2

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.strategyplanet.com
www.stormregion.com

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	34/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	5/5

P466, 128MB RAM, 900MB HDD, D3D

90

magyar fejlesztők hírnevét, hiszen csukott szemmel jobb, mint például az utóbbi idők Westwood-termékei. És bár itt-ott látszik rajta, hogy profivá érett amatőrök munkája, bár kisebb játékos-bosszantások maradtak benne, bár a kiadó és a határidő nevű mumusok miatt kompromisszumokat kellett kötni, és jó néhány korábban tervezett játékelem (légi egységek, több küldetés stb.) nem kerültek be a végleges verzióba, azért a végeredmény a nemzetközi piacon is megállja a helyét. Nem hozott forradalmi újításokat, de azért nagyon jó és eredeti taktikai RTS néhány igazi ötlettel. Bízom abban, hogy a folytatás még jobb lesz – a lenti százalékérték egy kicsit ennek a megelőlegezett bizalomnak is a jele. Ha a magyar verzió megjelenik, a következő számban egy oldal erejéig még visszatérünk a játékra, elvégre mégiscsak a „mi kutyánk kölyke", meg aztán az a 6000 magyar beszólás nem mindennapi szórakozást ígér. Addig is jó disznóölést, majd küldjetek kóstolót…

Stöki
stoki@vogel.hu

PATRICIAN II

StartBox

Fejlesztő: Ascaron Software
Kiadó: Strategy First Inc.
Web: www.strategyfirst.com

Az 1991-ben megjelent Patrician ötlete nem hagyta nyugodni a fejlesztőket. A Pirates! nyomdokain járó sorozat elérkezett a második részhez, amelybe a fejlesztő annyi történelmet, lehetőséget és eseményt zsúfolt, amennyit a játékstílus kerete és az eltelt tíz év csak engedett.

A jelentős kereskedelmi kapcsolatokkal rendelkező Lübeck városában elérkezik az idő, mikor először kihajózunk saját egyárbocosunkkal a nyílt tengerre, hogy elhozzuk távoli vidékek kézműves mestereinek termékeit, nagyhírű piacok portékáit, miközben minden egyes kikötőben tovább hizlaljuk erszényünket. Vagyon és hatalom, ez a két fogalom lesz a célunk a játékban gyorsan elszálló évtizedek alatt, melyek egyike könnyen átváltható a másikra és viszont.

Mivel Georg Strohnberg - a német Onedin - kezdetben egyszerű kereskedője Lübeck városának, szorgos munkával kell gyarapítania vagyonát, vele elismertségét, majd hatalmát. Ez a feladat vár hát mindenkire, aki a Patrician II által számos részletében történelmi hűséggel megelevenített észak-európai kikötővárosokban kíván kalandozni.

A játék megkezdésekor szülővárosunk képe tárul elénk, ahol a lakosság látható buzgalommal végzi hétköznapi teendőit a városfallal övezett különféle épületek között. A hasonló jellegű stratégiai alkotásoktól eltérően ezúttal nem játszhatjuk az élők és holtak teljhatalmú urát, hiszen a lakosságra nem erőltethetjük közvetlenül akaratunkat. Három társadalmi osztállyal találkozhatunk az utcákon, melyek szívesen megosztják velünk legégetőbb gondjaikat. Természetesen a gazdagok, a tehetősebbek és a szegények igényei eltérők, ezért a jó lokálpatriótának minden réteg érdekeit szem előtt kell tartania.

Kereskedelmi irodánk és egyben raktárunk az első saját épületünk, amelyik lehetővé teszi, hogy bármikor eladjunk-vásároljunk a város piacán, valamint építési engedélyhez hozzájussunk. Tovább járva városunk utcáit eljutunk a kikötőbe, ahol megpillanthatjuk első vitorlásunk mesterien ívelt vonalait. A hajó nem túl nagy és nem is a leggyorsabb ez idő tájt az Északi-tengeren, de a miénk, és ötfőnyi legénységgel a Hanza területén bárhova eljuthat néhány nap alatt. Kezdőtőkénket érdemes mindjárt rakományba fektetni, hallal és fémáruval megrakodva elindulni Stetin városába, hogy a visszaúttal honfitársaink folyékony kenyér iránti apadatlan igényét csillapítsuk. Ezt a söréről méltán híres várost és valamennyi másikat mindaddig nem vehetjük szemügyre közelebbről, míg egyik hajónk nem horgonyoz kikötőjében vagy fel nem építünk egy saját kereskedelmi irodát. Megérkezve a városba a zöld tetejű kikötői daru segítségével adhatjuk el rakományunkat, avagy vásárolhatunk az ott kínált javakból.

A piacok árképzése meglehetősen összetett folyamat, amelyet számos körülmény is befolyásol, ezért fordítsunk hát néhány sort tisztázására. Mindent annyiért vehetünk és annyiért adhatunk el, amennyiért kínálják, illetve amennyire tartják. Az ár elsősorban attól függ, mekkora készlettel rendelkezik a város és mekkora az igény. Amint megvásárolunk egy bála gyapjút, az ár azonnal emelkedik, hiszen a készlet csökkent. Ez természetesen fordítva is igaz, tehát eladásunk tételenként csökkenti az árat. Az egyes városokban nem lehet mindent előállítani, ezért a feldolgozóipar igényei is eltérők. Ahhoz, hogy megállapítsuk, hová milyen rakománnyal induljunk, információra van szükségünk. Hol juthatunk hozzá a kereskedelemnek eme létfontosságú kellékéhez?

Természetesen számos lehetőségünk van az informálódásra, nézzük a legfontosabbakat:

- A térképen minden város mellett annak az árunak az ábráját láthatjuk, melyre a legnagyobb szüksége van ebben a pillanatban.
- A városra, vagy a főtér szobrára kattintva megtudhatjuk, mit termelnek a környéken hatékonyan, vagyis alacsony áron.
- Minden városban található egy pilléreken álló vásárcsarnok, amely táblázatokba foglalja a város készletét, fogyasztását és termelését.
- A tavernában mindig találunk sokat látott „tengeri medvéket", akik némi pénzmagért tippeket adnak.

Célunk elérése érdekében elsősorban szülővárosunk lakossága előtt kell tanúbizonyságot tennünk alkalmasságunkról, ami a magasabb társadalmi megítélés követelménye. Első lépésként ismertségünk azzal vívható ki, hogy a városi piac ellátottságát folyamatosan biztosítjuk tengeri kiruccanásaink által.

Miután kiismertük a városok közti eltéréseket, a vásárlás, utazás, eladás monoton egymásutánja kezd egyre terhesebbé válni. Ideje tehát levenni némi terhet a vállunkról. Kutassuk fel hát a kikötői kocsmákat megfelelő kapitányért, akire rábízhatjuk a hajót és annak rakományát. Nem találunk mindenhol munkanélküli „Baines" kapitányokat, de ha már alkalmazásunkba fogadunk valakit, akkor az idővel egyre jobban elsajátítja feladatát, amivel növeli hajónk és rakománya biztonságát, valamint hasznunk nagyságát.

A kapitánnyal rendelkező hajóknak meghatározhatók útvonalak, valamint az is, hogy az egyes kikötőkben mit is tegyenek. Az egész beállítás nagyon aprólékos, de megéri a fáradságot, hisz ezután a hajónk magára hagyható.

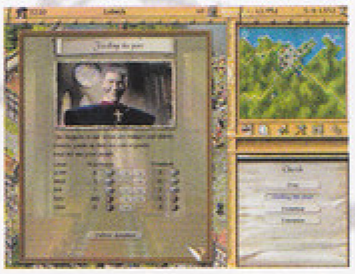
Hajónk tehát a maga útján, erszényünk egyre dagad, mire is költhetnénk pénzünket?

Költsük a városra? Emeljünk kórházat, építsük utakat, kutakat, esetleg adományozzuk az egyháznak, vagy etessük a szegényeket? Ezek mind remek lehetőségek kasszánk ürítésére és személyünk magasztalására, de vigyázzunk, egy hajó, egy város még nem a világ.

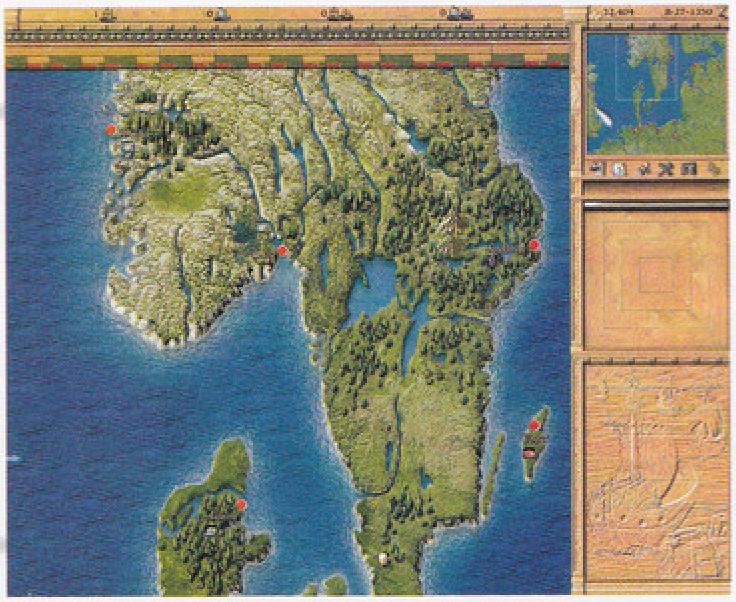
Építtessünk inkább hajókat, amelyeket a kikötői dokkban rendelhetünk meg. Nem olcsó mulatság, ám hosszú távú befektetés. Ugyanitt a hajó javítására, kiegészítésére is vállalkoznak.

Minden hajónak van egy minimális személyzete, amellyel képes kifutni, ám ennél jóval nagyobb legénységet is befogadhat: A felfegyverzett legénység gyakorlatilag két esetben jön jól. Ha kalózok támadnak meg, és nem sikerül a szél szárnyán egérutat nyerni, akkor a közelharcban még lehet esélyünk, ha jól felfegyverzett legénységgel rendelkezünk. A másik esetben, amennyiben kalózkodásra, netán kalózvadászatra adjuk a fejünket, akkor a zsíros rakománnyal teli hajók megcsáklyázása szintén a legénységre hárul. Természetesen néha a hajók saját fegyverzetére sem árt költenünk. Míg kézifegyvereket a kocsmában vásárolhatunk, a fegyverkovácstól vehetünk katapultokat és ágyúkat. Mindezek azonban komoly súllyal nehezednek a hajótőkénkre, így egy kisebb hajónak a rakodóterét drámaian képesek csökkenteni. A hajó közvetlen irányítására csak tengeri ütközet során kerül sor, míg egyébként elegendő az úti cél kijelölése, valamint az útvonal kisebb-nagyobb korrekciója.

Tengeri ütközet során találkozunk a játék egyetlen akcióelemével, amelyik szinte semmiben nem tér el a jó öreg Pirates! csetepatéitól. (Megjegyzem, még ez is elkerülhető, ha automatikus ütközetet választunk.)



A felhőpamacsok mozgásával jelzett szél hajtja az ütközetben résztvevő hajókat, melyek az oldalukat az ellenfél felé fordítva tüzelhetnek fedélzeti fegyvereikből. A hajók sebességét a sérüléseik csökkentik, így a füstbe burkolt hajó már könnyen megcsáklyázható, mikor is a legénységek létszáma és fegyverzete kerül mérlegre a hajó további tulajdonosának kilétét meghatározva. Bár ez nem lényeges pontja a játéknak, azért mégis el kell mondanom, hogy megmosolyogtatóan gyengére sikerült. Az viszont merő szerencse, hogy az akció rész a játék többi részletét uraló apró pepecselős klikk ide - klikk oda stílustól mentes maradt: a vitorlázaton és



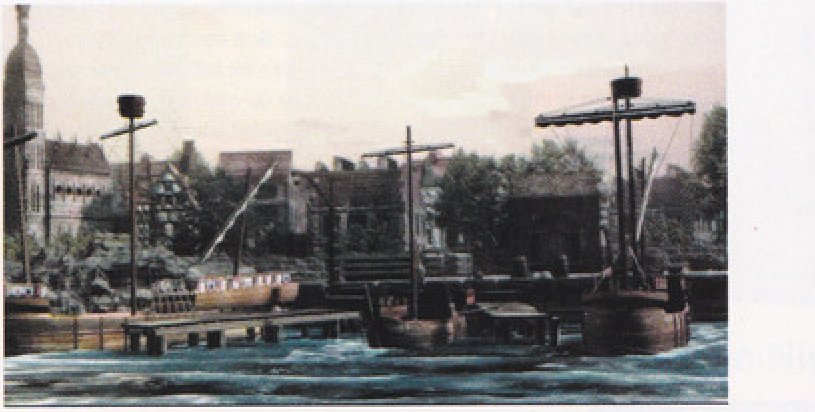
A HANZA

A távolságok mind egyszerűbb meghódítása miatt a XIII. századtól a kereskedelem és első sorban ennek tengeri formája óriási lendülettel fejlődött. A városok kereskedelmi szövetségei már tovább tekintettek városuk befolyásán, és a városközi kereskedelem megkönnyítése érdekében egyre szélesebb körű kiváltságokat szereztek. E kiváltságok kiterjesztése, megőrzése és az egységes kereskedelmi rendszer kialakítása érdekében folyamatosan kialakult egy német kereskedővárosok és külföldön letelepedett német kereskedők által létrehozott, Londontól Novgorodig elterülő kereskedelmi unió, a Hanza.

Az eleinte több kerületből álló érdekszövetség központja végül Lübeck lett, ahol 1367-ben fogalmazták meg első ízben szövetségi alkotmányukat, amely meghatározta közös hajóhad és pénztár fenntartását, de egységes súly- és pénzrendszert is bevezetett az érdekeltségi területeken. A XV. században hatalmának tetőpontját elérő Hanza utolsó szövetségi gyűlését 1630-ban tartották, melynek során a Hanza feloszlott, és ezzel megszűnt az első olyan gazdasági, politikai szövetség, melynek középkori jelentősége a mai EU-val mérhető össze.

Erejének szertefoszlása elsősorban az Újvilág meghódításának köszönhető

Ezután jött el James Onedin ideje!



az kormánylapáton kívül mást nem kell kezelnünk.

Mint már említettem, a fegyverzet komoly hátrányt jelent a rakodóképességgel szemben. Szerencsére más lehetőségek is adódnak hajóink védelmében. A legkézenfekvőbb megoldás az, ha nem haladnak egyedül, vagyis ha konvojt alkotnak. Létrehozhatunk saját köteléket is, de csatlakozhatunk más publikus konvojokhoz, melyek a megadott útvonalon ingáznak.

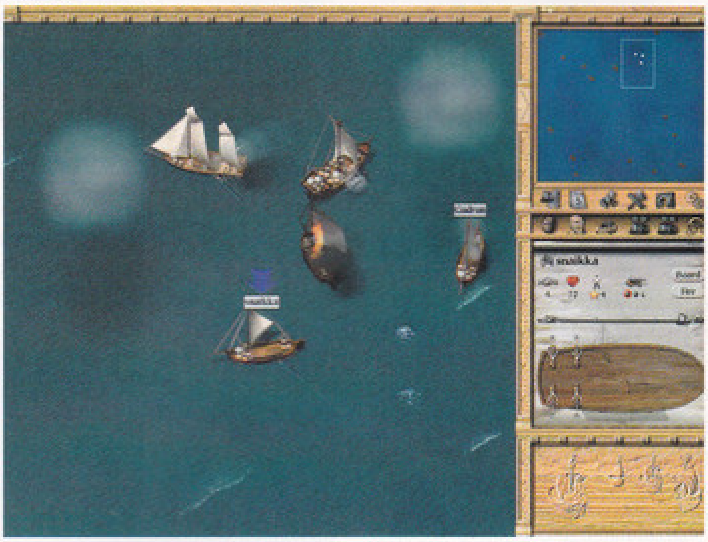
Az eddig említett lehetőségek már képesek olyannyira lefoglalni a játékost, hogy szinte észre sem veszi, hogyan múlnak a hetek, hónapok, pedig ez még csak a kezdet! Eljön az idő, mikor úgy látjuk, hogy magunknak kell gondoskodnunk a termékek előállításáról, de eljön az az idő is, mikor a polgárok úgy gondolják, nekünk kell megvédjük a várost a veszélyektől. Eljön az ideje annak is, hogy új kereskedelmi utak kiépítése végett elhagyjuk a Hanza területét. Ahogy telik az idő, egyre több és több kötelezettséggel kell számolnunk, melyek vele járnak társadalmi rangunkkal, melynek létráján eljuthatunk városunk legmagasabb tisztségén túl akár a Hanza elnöki posztjáig. Mindezek már jóval túlmutatnak az egyszerű kereskedelmen. Szükségünk lehet megvesztegetésre, a konkurencia meggyengítésére, avagy más tettekre a sötét oldalról, esetleg több város felvirágoztatására, hírhedt kalózok kézre kerítésére, hogy csak néhány példát említsek.

Mint gazdasági-stratégiai játék, nem nélkülözheti a javak előállításának kálváriáját sem, amiről eddig szó sem esett. Természetesen építhetünk farmokat, feldolgozóipari egységeket, de csak ott, ahol áll már kereskedelmi irodánk. A farmokon, műhelyekben alkalmazottakat kell fizetni, ami egyben meghatározza az előállított termék árát is. Sok esetben valamilyen más termék felhasználásával készül az új, melynek ára szintén költségként jelenik meg. Például nézzük a halászatot. Ez a művelet sót igényel a tartósításhoz, kendert a „kitudjamihez", de a hal mellett halolajat is produkál, ha bálnák vannak a közelben.

A városi életben azonban más épületekre is szükség van, melyek otthont adnak a polgároknak, valamint üzlethelységeket biztosítanak a kereskedőknek. Ezek kihasználtságuknak megfelelően bérleti díjhoz juttatják építtetőjüket, valamint biztosítják a populáció gyarapodását.

VITORLÁT LE!

Azt hiszem, az ilyen játékokból sosem elég, főleg ha a P2-höz hasonlóan valószerű, történelmi környezetbe ágyazzák őket.



Az igazat megvallva ez a játék mégsem volt képes újabb mérföldkövet elérni stílusában talán éppen a korábbi mérföldkövek egybegyúrása miatt. A játékosokra azonban hosszú, akár nagyon hosszú játékidő is várhat, hiszen a meghatározott célokkal rendelkező hadjáratok helyett lehet teljesen szabadon is játszani. Többé-kevésbé működő világról van szó, ahol a játékos akár leélheti a megtestesített karakter teljes életét minden nagyravágyó cél nélkül is.

Ami mindenképpen a játékélmény ellen szólt, az a nagyon aprólékos játékmenet: sokszor hosszú ideig monoton egymásután-ban kell kiadni a parancsokat.

Lázi

HA LÓ NINCS, A SZAMARAT INKÁBB HAGYJUK!

Első menetben a játékstílus alapján választottam tesztkonfigurációt, amely bár meghaladta az előírt minimum követelményeket, a kielégítő játékmenet igényeit csak alulról közelítette.

A játékok szempontjából korábban látványosan elavuló gépek mai testvérei korukkal és az ezzel nem összefüggő teljesítményükkel megtéveszthetik a HW rovatot felületesen olvasó játékost. Ha jól emlékszem, akkor eddig példátlan teljesítmény- és árskálán kaphatunk ma új számítógépet egészen a hihetetlenül fantáziadús „suli" konfigurációtól a valóban csúcskategóriáig.

Ebből kifolyólag az iCeleron@766 128 MB RAM-jával és SIS630 integrált videójával megbukott a Patrician 2 előtt. Bár működött, játszhatósága elmaradt attól, amit az értékelés pontértékei alapján elvárnánk.

Mindezek fényében már kellemes élmény és nem túl nagy meglepetés volt a következő tesztgép, a TB@1200, a maga 256 MB RDRAM-jával és az ATI Radeon videóval.

ARÉNA

- Patrician 2
- Europa Universalis
- Pharaoh

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	13/15
JÁTÉKÉLMÉNY	29/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	4/5

P233, 64MB RAM, 300 MB HDD,

81

JÁTÉKLEÍRÁS

FIFA 2002

StartBox

Fejlesztő: EA Sports
Kiadó: Electronic Arts
Web: www.easports.com

EGY KIS KIRUCCANÁS

„Jaj a konzoltulajdonosoknak!" – imigyen kezdtem mondókámat minden esetben, amikor az aktuális konzol és a PC, illetve a játékok kerültek összehasonlítás alá egy-egy baráti társalgás alkalmával. „Mert ez az egész túlontúl egyszerű, és nem is igényel gondolkodást!" – folytattam, amint valamelyik erősen felejthető verekedős anyag vagy mászkálós-ugrálós játék villant az agyamba. Ilyen és hasonló felvezető gondolatok után tálaltam gondosan, tömören és velősen megfogalmazott, a konzolokat ártalmas és butító vasdarabokra degradáló mondanivalómat. Igen, megvallom nektek őszintén, ez ment nálam mindaddig, amíg egyszer Sasa túláradó lelkesedéssel – mert tudjátok meg, hogy ő vagy übermotivált, vagy baromi mélyen ül a posvány fenekén, és lecövekelt oda, mint a karóhoz kötött kecske – ecsetelte, hogy nézzek már át, mert lenne egy-két érdekes, nekem való (azaz autós-sportos) anyag azon a PlayStation2 nevű gépen.

SOKK-KAPÁS

Mindez pont olyan pillanatomban kapott el, amikor valami hasonlóra szomjaztam, tehát átruccantam, és nekiálltunk a tesztnek. Három fociprogram került terítékre ezen az estén, a sort rögtön a FIFA2002-vel nyitottuk, és nem hittünk a szemünknek: megállt az idő az EA tájékán, gondoltuk, mert a grafika szinte teljes egészében megegyezett a tavalyival, a figurák még mindig fázishibákkal mozogtak, és a grafikusok bármennyire igyekeztek is a valódi játékosokra hasonlóra formázni plasztikbabáikat, a néha kifejezetten gyermekded arcok és formák abszurd fintorokat csaltak orcáinkra. A játék maga darabos és szaggatott volt, a gép őrült módjára ívelgette előre a labdákat, szóval nem volt élvezetes, mondjuk ki bátran és nyíltan.

Következett a Sony saját fejlesztésű játéka, a „This Is Football 2002", és mindketten lepadlóztunk. Bámulatos intró, varázsos gameplay, csodás újdonságok (kezezés, valós fizikai és ütközésmodell, jó kapus-MI, repkedő és pályát ellepő konfetti) és eszméletlen minőségű grafika jellemezték. Egyetlen hibaként a focisták törzsébe rossz helyen „csatlakozó" karokat róttuk fel, de ezek is csak gólörömkor tűntek fel. A tizenegyesrúgások élményszámba mentek, kettőnk között tényleg pszichológiai hadviselés folyt (a kapust jobbra-balra lehet ráncigálni, az ellenfelet megtévesztendő), a gólok pedig tényleg hasonlítottak a valódi találatokra!

Betelni sem volt időnk a játékkal, amikor máris a harmadik korongot helyeztük a masina gyomrába. A Konami „Pro Evolution Soccer" játékát felvezető animációt először videofilmnek gyanítottuk, de hamar ráébred-

1998

World Cup '98

Véleményem szerint a máig létező legjobb FIFA-program, számos olyan opciót és hangulati elemet tartalmazott, mely az évek során fokozatosan kikopott a FIFA-családból. És persze hogyan is lehetne elfelejteni azokat a zenéket?

2001

NHL2002

Az álomgyár egyetlen sorozata, mely szinte makulátlan maradt az idők során: az NHL. A 2000-es rész óta mérföldekkel veri a házon belüli többi fejlesztést, és rohamléptekben fejlődik mutatva a járható utat a csoporttársak számára.

1996-2001

NBA-sorozat

Egy kicsit fakóbb, egy kicsit jobban háttérbe szoruló darab. Grafikai szempontból a 2000-es rész hozta az igazi áttörést, őszintén szólva igencsak kíváncsi vagyok arra, hogy a 2002-es részt mi mentheti meg attól, hogy ne fulladjon unalomba – ötleteim lennének, de kérdés, hogy az alkotók mernek-e merészet húzni, és új irányban fejleszteni. Ha minden igaz, a jövő hónapban minden kiderül!

tünk, hogy renderelt és igen profi munka. Az alaphangulat után megízleltük a játékot, amelyben a focis tábor körében még mindig etalonként emlegetett Sensible Soccer kacsingatott felénk (nem lehet cselezni, csak cipelni a labdát, vagy hirtelen irányt változtatni vele). A fizikai modell ezúttal is csodás volt, talán még jobb, mint a TIF2002-é, csak éppen nagyon hiányzott, hogy nem fényezhettük a bőrt Figo-Rivaldo módra! Ennek ellenére azonban élveztük az eltöltött perceket, és hatalmas gólokat

vágtunk egymásnak (lyukra futtatások, 20 méteres, felső lécről bepattanó bombák). Sajnos, az EA igen mélyen nyúlt pénztárcájába, amikor exkluzív szerződést kötött a FIFA szervezetével a játékosnevek kizárólagos használatára, ezért két ellenfelének be kell érnie fantázianevekkel (pontosabban az európai játékosok valódi nevükön, a többi földrész fiai viszont virágnyelven találhatók meg). Ezen felül az EA egyetlen jó pontja a FIFA2002-ben is kiváló és változatos kommentátori mondanivaló.

Nehéz szívvel indultam haza aznap este, és azt firtattam magamban, vajon PC-re mikor jelenik már meg végre olyan foci, amelyik képes lesz az újdonság varázsát is magában hordozni? Néhány napja pedig csörrent a telefon, és birtokomba jutott a FIFA2002...

AMIKOR FELGÖRDÜL A FÜGGÖNY

...szinte beszéltem a lemezhez a telepítés alatt, kérleltem, rimánkodtam neki, hogy ő ne az a program legyen, amelyikkel hetekkel ezelőtt találkoztam. De nem hallgatott rám...

Bevett szokás szerint játékmotoros animációt kapunk a szemünk közé: mindez viszont kifejezetten jól koreografált és természetesen ütős Gorillaz zenével tálalt. Majd következik a Főmenü, a tökéletes sivárság és kipusztultság megtestesült szelleme – ennyire azért nem kellett volna megtervezni, mert a srácok majd beleszakadhattak. A Menüket gyorsan végigtallózva néhány újdonságot jegyeztem fel: végre bárki átkonfigurálhatja a billentyűzet-kiosztást, a beadásokhoz és passzokhoz kérhetünk gépi segítséget is, az MI okosan reagálhat a felfutásainkra, a kapussal kedvünkre ki-kifuthatunk, van lyukra futtatás gomb és háromszögelni is lehet. A további böngészés aztán ráébresztett arra, hogy újabb funkciók tűntek el a játékból – micsoda, hogy már havon sem lehet focizni? – és a stadionok száma nevetséges, már csak 5. Szerintem ez utóbbi két adat egyszerűen vicc, legutóbb akkor haragudtam meg ennyire a FIFA-t készítőkre, amikor sublótba vágták a csodás teremfoci lehetőségét!

A PlayStation2-es változatban tapasztalt újszerű irányítást ez a verzió is átvette, amit első mérkőzéseim után szerettem volna a pázsiton tovább csiszolgatni, de láss csodát világ, a gyepet nem találtam! Bizony, ez a gyakorló rész is az idei csonkolás áldozatává vált, ami kiváltképp azért furcsa, mert szerintem viszonylag nehéz belerázódni a - számomra - néha ellentmondásosra sikerült, átalakított irányításba – eleinte kiváltképp a beívelésekkel és a kapura lövésekkel volt gondom. De mindezeken, ha némelyiken csak fogcsikorgatva is, felülemelkedtem, és nekiláttam a bevált kupáknak – ekkor vettem észre az addig megbúvó „Rewards" menüpontot, ettől reméltem hát a megváltást (emlékeimben szépen csillog az NHL2002-ben bemutatkozó kártyás rendszer), ezért neki is estem az első kezemre álló kupaküzdelemnek.

KICSI A BORS, DE...

Gyakorlott „fifásként" azonnal legnehezebb szinten vetettem magam a küzdőtérre, és láss csodát, tátva maradt szájjal néztem, ahogy a Barcelonával kiállva a szerényebb Fiorentina szinte meggyalázott. Eleinte el sem értem a labdát, az ellenfél a TV-képernyőkön látott pontos, rövidpasszos játékkal járatta hátul és középpá-

lyán a labdát, majd hirtelen felívelte azt a tizenhatosom sarkára, ahol a kószáló csatár hanyag félfordulattal bevágta azt a hálóba. Döbbenet és rémület lett rajtam úrrá, újult erővel vetettem magam a küzdelmekbe…

…egész gyorsan sikerült ideigleg teljesen kikészülnöm. Az még hagyján, hogy egy Fiorentina tökéletes passzokkal és halálpontos lövésekkel kényszerítsen két vállra, de amikor a harmatgyenge Litvánia a VB-selejtezőre kiálló olasz titánjaimat ugyanígy képes lejátszani a pályáról, akkor azért a nyaki erek dagadásnak indulnak, az ujjak ökölbe szorulnak, és a billentyűzet felé lendülnek!

…ERŐSET ÜT, HA MEGTALÁL

Ha összefoglalnám élményeimet, akkor – mint már az előző években is – most is mélységesen csalódtam ebben a játékban. A játék nem következetes, nincs jól összerakva, hihetetlen szélsőségek tömkelegével találkozunk, és hamar megunjuk, hogy a gép szoros helyzetekben inkább saját magát részesíti előnyben. Talán kérdőívet kellene kitöltetni az EA-nak, melyik az a játékban előforduló hiba vagy rosszul megvalósított feature, mely a legcifrább káromkodást csalja az ember ajkára. Vannak itt potyagólok garmadával: kezdve a konzekvensen az alig guruló labda mellé színészien vetődő kapustól a harminc méterről elengedett ollózás benézéséig bezáróan szinte minden, amit játékos valaha is látott e műfajban. Szívet melengető érzés, amikor a gépi játékosok a fizikát meghazudtoló sebességgel, negyven méterről lőnek gólokat, mi pedig mindezt végignézzük, sőt elfogadjuk olyannak, amilyen. Fogat csikorgató a szöglet is, amelyiket ha az ellenfél íveli, akkor 75%-ban gólt fejel belőle, ha viszont mi vetemednénk hasonlóra, akkor igen gyakori az utána felfejlődő azonnali kontrából elért találat! Szép dolog, hogy a játék most már a leseket is figyeli, de a gép embereinek lesállását az esetek többségében egyszerűen figyelmen kívül hagyja! A rosszul sikerült becsúszások elbírálása is kuriózumszámba megy, hiszen a lejátszott mintegy 50 mérkőzésem alatt egyetlen – hangsúlyozom, egyetlen – sárga lapot láttam, a többi mind piros kártya volt! Pedig próbálkoztam én a bírák szigorát tologatni az arra hivatott csúszkán, de az sem segített semmit. A játékba beépült a csavart lövések leadásának lehetősége is, ez is bőven szolgáltat majd okot álmélkodásra, hiszen a gépcsatár lehetetlen szögekből hihetetlen ívű lövéseket ereszt majd el. A legjobban az zavart, hogy nem beszélhetünk játékról: a gép hátul passzolgat, majd hirtelen előreíveli a labdát. A szomorú benne az, hogy az egész mérkőzés alatt megállás nélkül próbálkozik – és tegyük hozzá, gyakran sikeresen – a 60-70 méteres keresztlabdákkal, ami előbb-utóbb szédülést okoz. De az is lehet, hogy ehhez nagyban hozzájárult kedvenc kameranézetem (torony), melyet bizonyára nem teszteltek eleget, hiszen igen sok akcióról lemarad, a labda és a játékos egész egyszerűen kamerán kívül kerül! De talán még ezeket is felül tudják múlni a viaszbabaként csillogó játékosok: én úgy érzem, hogy az ötletgazdát legalább egy grafikai különdíjjal meg kell dobnom, mert ilyet én még nem láttam – nem kell nekünk Barbie! Utolsónak a mentsvár-várományos „Rewards"-képernyő sújt ránk: szánalmasan silány, erőltetett, teljesen felesleges és csak tovább csorbítja a megtépázott hírnevet.

Komolyan mondom, annyi hülyeséget sikerült látnom és átélnem, hogy egy-egy újabb felfedezése után felcseréltem a csapatokat, és rugdostam az öngólokat a gép kapujába, majd elégedett bájvigyorral cseréltem vissza a szerepeket a mérkőzés vége előtt – garantált volt a kiütéses győzelem!

MÁR MEGINT?

Higgyétek el, számomra is komoly kihívás minden évben ismételgetnem önmagam. Szólhatnék arról, hogy most Andy Gray került a kommentátori fülkébe John Motson mellé. Regélhetnék nektek a vadi új, licencelt zenékről – a Gorillaz-szám kivételével mindegyik bűngyenge. Mindezt pedig megkoronázhatnám a felcicomázott grafikával, az új mozdulatsorokkal és a róluk mintázott szonettekkel.

De szerintem ti, játékosok nem az ilyen áttetsző és erőtlen marketingszövegeket akarjátok meghallgatni. Benneteket a játék érdekel, és sajnos az EA Sports háza táján a JÁTÉK maga kezd háttérbe szorulni. Itt már régóta csak termék ez a „produktum", mely bármennyire is átlagos, nagy csinnadrattával és baromi látványos reklámkampánnyal mégis jól el lehet adni.

MITÉVŐ LEGYEK?

Nagyon nehéz úgy objektívan értékelni ezt a játékot, hogy előre tudom, nem sikerül annyira eltartani magamtól, hogy szinte kívülállóként jellemezzem. Újra és újra csalódom a sorozatban, szerintem nem alaptalanul, véleményemet pedig most sem rejtem véka alá. Engem azzal, hogy a program alá évről-évre új zenéket helyeznek, és grafikai finomításokon esik át, nem lehet elkápráztatni. Szomorú, hogy ilyen trenddel képes lehet egy cég egy egész piaci szegmenset teljesen uralma alatt tartani. Már eleve irtózom a Világbajnokságra megjelenő „World Cup 2002"-től és a 2003-as számmal gyepre kifutó focitól. Valahogy nekem ez a hal már a fejétől bűzlik…

Dauby
dauby73@hotmail.com

ARÉNA
FIFA 2002
FIFA 2001
World Cup 98

GRAFIKA	23/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	29/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	4/5
PII450, 64MB RAM, 525MB HDD, D3D	82

EVIL TWIN

StartBox

Kiadó:Ubi Soft
Fejlesztő: In Utero
Web: www.inutero.com

A platformjátékok kedvelői gondolom, őrjöngve fogadták a hírt, hogy az In Utero programozói idén novemberben a Gift című játékuk után újabb „gyöngyszemmel" ajándékozzák meg a stílus kedvelőit. Az előzetes fotók alapján mindenki, köztük én is tűkön ülve várta a novemberi megjelenést. A pillanat végre elérkezett, azonban a játék fogadtatása mind az online, mind pedig az offline sajtóban vegyes fogadtatásra talált.

SZÜLINAPI LIDÉRCNYOMÁS

Az Evil Twin története leginkább Tim Burton amerikai filmrendező (Az álmosvölgy legendája, Batman...) borongós „álmaihoz" áll a legközelebb. Történt ugyanis, hogy az árvaház egyik gyönyörűen feldíszített termében a főhős, Cyp barátai cimborájuk születésnapját készülnek megünnepelni. Az üröm az ürömben csak az, hogy Cyp szülei éppen e jeles napon távoztak az élők sorából, ami pont elég ok arra, hogy megpecsételje a buli sorsát. Cyp bevágja maga mögött az ajtót, majd lógó orral elindul szobája felé mit sem érzékelve az árvaházban megjelent sötét erőről, amely magával ragadja társait.

POKOLI JÁTÉKMENET

Az intró megtekintése után azonnal kezünkbe vehetjük az irányítást. Már itt az elején le kell szögeznem, hogy az Evil Twin joypad nélkül játszhatatlan, sőt, joypaddel is idegtépő órák kellenek ahhoz, hogy hellyel-közzel elsajátítsuk a program kezelését. A gondok forrását a kamerakezelés jelenti, mivel ahhoz, hogy hősünket hátulról lássuk, két gomb egyszeri lenyomására van szükség. Ezzel igazán még nem is lenne baj, mivel az ügyességi feladatok, ha kis türelemmel ugyan, de áthidalhatók, nem úgy, mint a játéktéren hirtelen felbukkanó gonosztevő likvidálása. Komolyan mondom, hogy a bűvös kockát csukott szemmel könnyebb kirakni, mint a játéktéren felbukkanó egyetlen egy szem ellenséget likvidálni, ugyanis a hirtelen mozgásokat a kamera még véletlenül sem követi, így egyszer csak azon vesszük észre magunkat, hogy szembe futunk önmagunkkal. Ekkor a kontroll teljesen felborul. A bal jobb lesz, a jobb pedig bal. A pályatervezésre azonban egy rossz szavunk sem lehet. A designereknek köszönhetően fantáziadús pályákon és elmés logikai feladványokon kell átverekednie magát annak, aki végig szeretné játszani a játékot. Sajnos ez azonban nem menti meg a kamerakezelés elbaltázásával halálra ítélt programot.

ARÉNA
Evil Twin
Heart of Darkness
Rayman 2

AZ ŐRDÖG A RÉSZLETEKBEN LAKOZIK

A fent említett kellemetlenségektől eltekintve azonban csodaszép és hangulatos játékkal találja szembe magát az, aki esélyt ad Cyp hátborzongató kalandjainak. A játék képi világa borongós, a benne életre keltett torzszülöttek tökéletesen illeszkednek a játék hangulatához. Ugyanez elmondható a tereptárgyakat borító textúrákról is, amelyeknek száma több ezerre tehető. Jómagam töméntelen ugra-bugra játékot játszottam már végig, de az Evil Twinhez fogható szépségűvel ez ideig még nem találkoztam. Talán ennek köszönhető az is, hogy a csapnivaló játszhatóság ellenére nap, mint nap elővettem, és órákig küzdöttem vele.

VÉGÍTÉLET

Sajnos az Evil Twin nem üti meg a 3D-s platformjátékok gyöngyszeme (Rayman 2) által felállított mércét. Hiába szebb, hiába hangulatosabb, hiába az alkotók szárnyaló fantáziája, ha az egészet agyoncsapja az a kezelhetetlenség, ami a játékot jellemzi. Az igazat megvallva nagyon sajnálom, hogy így történt, mivel a konzolok megjelenésével ez a kategória a Heart of Darkness, Abe's Exoddus és a Rayman 2 sikere ellenére PC-n szinte teljesen a háttérbe szorult. Mindezt tetézi a játék pokoli gépigénye. A program viszonylag alacsony felbontásban való futtatása (800x600/32/) már GeForce videokártyát és legalább 500 MHz-es processzort követel meg, mindamellett a „tökéletes" játszhatósághoz még egy Gamepadre is szükségünk van. Halkan jegyzem meg hogy ugyanezen a konfiguráción a Max Payne sokkal szebben futott! Minden jajgatásom ellenére azért bátran ajánlom a kategória kedvelőinek, egy próbát mindenképpen megér.

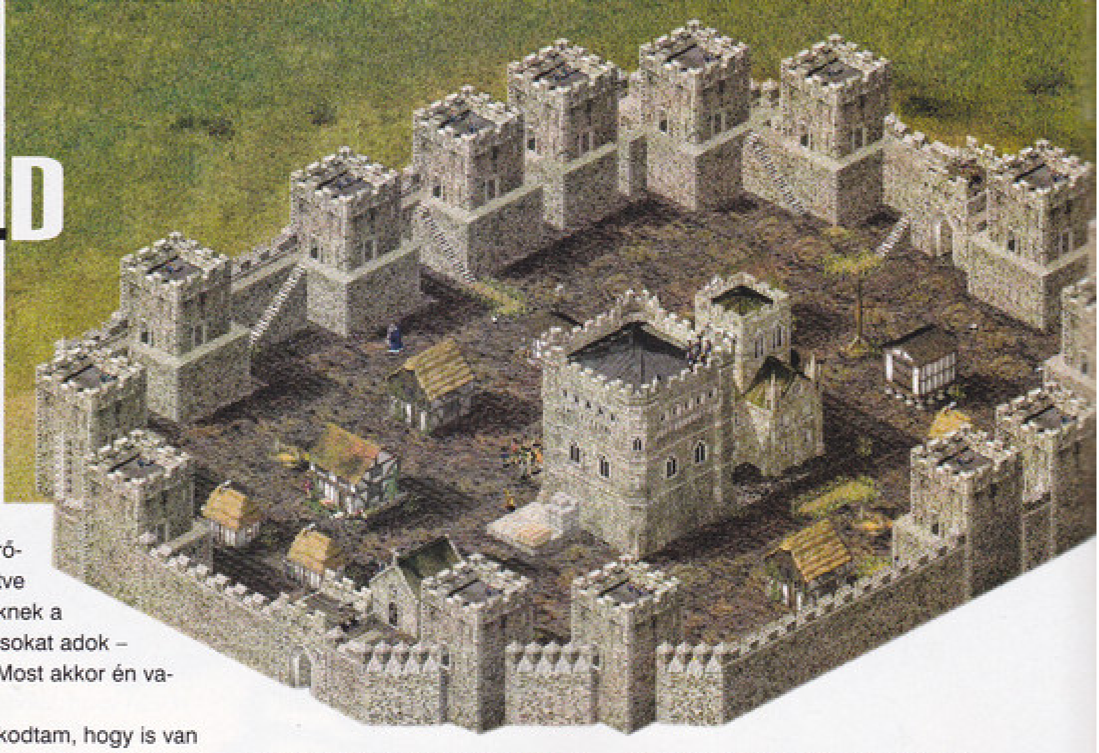
Sasa

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	12/15
JÁTÉKÉLMÉNY	20/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	12/15
ÖSSZHATÁS	3/5

69

P500, 64MB RAM, 800 MB HDD, D3D

STRONGHOLD



StartBox

Kiadó: GodGames
Fejlesztő: FireFly Studios
Web: stronghold.godgames.com

Ellentmondásos érzelmekkel írok ismertetést erről a játékról. Örültem, amikor megkaptam a lehetőséget, hogy én mutassam be, mert igazán a „profilomba vág". Akkor hol itt az ellentmondás? Nos, a játék nekem nagyon (alázúzom, vastagbetűvel szedem: nagyon) nem tetszett, miközben minden ismerősöm – beleértve azokat is, akiknek a véleményére sokat adok – odavolt tőle. Most akkor én vagyok a fafej?

Elgondolkodtam, hogy is van ez. Végül egy barátom segített ki: „a Stronghold nem jó játék, de olyan űrt tölt be, olyan játékstílust valósít meg, amilyenre régóta várunk. Legyen akármilyen, az a jó benne, hogy végre van!"

Erre a hiányra érzett rá az újonnan alakult angol fejlesztőcsapat és kiadójuk, a jó hírű Take2 (amely a GodGames mögött áll). Merthogy a kalandregényeken és a fantasy TV-sorozatokon felnövekvő generációnkban vajon ki ne álmodott volna arról, milyen lenne felépíteni egy várkastélyt és megoltalmazni azt az ostromló seregektől. Képességeinket asztali szerepjátékokban, táblás játékokban és számítógépes stratégiákon érleltük, már régen készen állunk a megmérettetésre. Hát most itt van, úgy nevezik: Stronghold!

LÉGY NÉPSZERŰ

A várúr sikerének alapja a népszerűség. Ez azért nem pontosan volt így a sötét középkorban, de sebaj, demokráciába gyöpösödött agyunknak ez már evidencia. Minél magasabb a népszerűségünk, annál több jobbágy telepedik le nálunk, és dolgozik értünk. Ha népszerűségünk zuhan, az emberek – nincsenek röghöz kötve – egyszerűen faképnél hagynak bennünket, a termelés leáll, az uradalom megbénul. Íme tehát a kulcsfontosságú erőforrás, törekednünk kell rá, hogy minél magasabb legyen. Amíg 50% felett van, addig jönnek az emberek annál szaporábban, minél magasabb az érték, ha azonban 50% alá esik, akkor távoznak.

Az egyszeri várjobbágy lelke nem bonyolult: utálja a magas adót és a zsúfoltságot, vallásos és biztonságban szeret élni, eleget enni, és sok-sok sert vedelni. Várúri teljesítményünk pontosan e szempontok alapján ítéltetik meg. A fenti kategóriákban +5-től -5-ig terjedő minősítést kapunk, ezek összege meg-

mutatja, mennyivel változik éppen a népszerűségünk. Mivel az adóemelés nagyon megviseli a közhangulatot, kocsmákkal, templomokkal, dupla porciós fejadagokkal kell szó szerint lekenyereznünk az embereinket. Mindez a SIM játékstílusra emlékeztet, csak kissé esetlenebb.

ALAKÍTSD KI A TERMELÉSI LÁNCOT

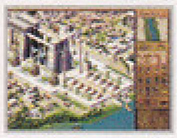
Ha a várúrnak már vannak jobbágyai, azoknak bizony dolgozniuk is kell saját élelmük megtermeléséért, iparcikkeik előállításáért éppúgy, mint a várúr gazdagságáért. A Stronghold fejlesztőcsapatában többen is akadnak, akik korábban a Caesar sorozat játékain dolgoztak. Ez meg is látszik. A működő gazdaságot szó szerint fel kell építeni, mégpedig lépésről-lépésre. A lépések jelen esetben egy-egy végtermék előállításához szükséges termelési láncszemeket jelentenek. Ahhoz,

1997

A Microsoft gondozásában és az Ensemble Studios fejlesztésében megszületett az Age of Empires című játék. A program szépségével és összetettségével azonnal meghódította az RTS-ek kedvelőinek szívét.

1999

A Sierra az Impressions Games közremuködésével életre kelti a legendás Caesar sorozat sokadik reinkarnációját Pharaoht. Az újabb rókabőr ellenére az Impressions birodalomépítgető stratégiája osztatlan sikert aratott!



2001

A boltok az év meglepetésprogramja a Cossacks: European Wars. A több ezer egységet egyszerre kezelő RTS azóta több mint 1000 példányban kelt el.

hogy a nép megkapja mindennapi betevő kenyerét, pékség kell és liszt; a liszthez malom és gabona; gabonához pedig gabonaföld. A komlót is meg kell termelni, serfőzdében kifőzni, így kerülhet elegendő ser a kocsmákba. Ha elegendő a kocsma, bőséges és változatos az étrend, akkor jobbágyaink boldogok, mi pedig népszerűek vagyunk, és akár még az adó emelését is megkockáztathatjuk. Ez így megy minden téren: a vas a bányából a kovácsműhelybe kerül, a kard a kovácstól a fegyvertárba, a katona pedig nem más, mint a fegyvertárból felfegyverzett és a barakkban kiképzett jobbágy. Egész útvesztője van a játékban az egymást követő ter-

melési lépéseknek. Szerencsére viszont nem a játékosnak kell irányítania minden egyes embert. Csak felépíti a megfelelő épületet, néhány dologtalan jobbágy máris munkába áll ott, és további utasítások nélkül is elvégzi a dolgát. Ha pedig nincs több munkára fogható kéz, akkor új szállásokra lesz szükség, és máris jönnek az új emberek – már amennyiben a várúr népszerű. Úgy működik minden, mint a Caesar sorozatban, csak még összetettebb.

Amikor viszont beindult szimulált kis falucskánk hétköznapi élete, akkor pazar látvány bontakozik ki a monitoron. Emberek sürgölődnek, sietnek a dolgukra, hozzák-viszik a nyersanyagokat és a termékeket, amelyek kis zsákokban, hordókban és bálákban szemlátomást halmozódnak a raktárakban.

ADD EL A FELESLEGET

Ez legalább pofonegyszerű a játékban. A kereskedelem pontosan olyan, amilyen: amiből sok van, azt el kell adni, amiből nincs, azt megvásárolni – ehhez nem kell más, csak egy újabb különleges épület: a piac. A vételi és az eladási árfolyamok közti rés óriási – no, ezúttal is a kereskedőnek áll a világ: láttam tízszeres különbséget is. Mégis, sok pályát csak úgy lehet teljesíteni, ha a várúr eladja a raktárakban felhalmozódott felesleget. Ez a fajta bevétel nem fáj a népnek, ellentétben az adóemeléssel, amelyre olyan érzékenyek, hogy a játékos abból aligha gazdagszik meg. Ne legyünk tehát restek kifejezetten piacra termelni! Igaz, én úgy tapasztaltam, hogy a nyersanyagok gyors eladása jobban megéri, mint feldolgozása, és végtermékként történő árusítása.

ÁLLJ KI EZER PRÓBÁT

Szép is lenne, ha a várúr élete ilyen egyszerű volna. De nem az! Mert ezer arca vagyon a veszedelemnek, mely az uradalomra fenekedik. Vadállatok tizedelik az embereket, pestis tombol, élősködők dézsmálják a termést, tolvajok fosztogatnak, banditák dúlnak. Némelyiknek van ellenszere, némelyiknek nem igazán. Ez a fajta véletlen esemény és életszimuláció jópofa dolog, de a játékos sajnos a nehézségeket többnyire nem próbatételnek vagy kihívásnak érzi, hanem kisstílű kellemetlenkedésnek. Mintha a sötét középkor működő és realisztikus világának illúzióját olyan játéklogika testesítené meg, amelyiket kifejezetten arra programoztak, hogy bosszantsa a játékost mindig akkor sújtva le valami „véletlen" esemény leplében, amikor a dolgok végre kezdtek jól menni. Nekem nem okozott élményt, hogy véletlennek álcázott „kellemetlen realitások" tartsák fenn az érdeklődésemet, és szorítsanak be a játékegyensúly követelte határértékek közé. Túl jól csináltad? Igen? Azt hiszed, győztél? Túl könnyű a pálya? Nesze, itt a pestis!

ÉPÍTSD FEL A VÁRAD

Ha a gazdaság már működik, némi katonaság is fegyverben áll és telik a kincstár… no meg a várúr stabilan népszerű, akkor elkezdődhet a játék igazán egyedi része: a várépítés. Sajnos a korábban említett kellemetlenkedések továbbra is előfordulhatnak. Az ember szépen lassan, és csakis a maga kárán tanul: például azt, hogy nem árt minden épületblokk szomszédságába kutat ásatni, különben a fél uradalom lángok martalékává válik. És azt is, hogy véletlen események pillanatok alatt romba dönthetik egész addigi munkánkat függetlenül attól, hogy mindent jól csináltunk. Megtanulunk tehát még valamit: sűrűn lementeni az állást.

Ha pedig a cölöpfalakon és favárakon túl kívánunk lépni, kőre lesz szükségünk. Honnan máshonnan: a kőbányából… aztán meg ökrökre és hajcsárokra, akik a kőtömböket a raktárakba szállítják. Építhetünk bástyákat, kapukat, tornyokat, falakat, lépcsőket, gyilokjárókat. Fontos döntés az is, milyen épületeknek szorítunk helyet be-

STRONGHOLD

A SIM és RTS stílusú játékok egyedi keveréke. Építs várkastélyt: gazdaságot, ipart, katonai erőt és korabeli erősségeket. Védd meg a várad az ostromló seregektől! Vagy rombold le a másét? Mindezt aprólékosan kidolgozott környezetben, ezerarcú veszedelem közepette.

lül, a falak védelmében, és mit hagyunk odakint az ostromlók prédájaként. Mert ha netán akkora várról álmodozunk, amelyikben minden elfér, azt bizony aligha győzzük kővel, az ilyen vár sose készül el, és ha mégis, irdatlan seregek kellenek a megvédéséhez.

KÉPEZZ KI VÁRVÉDŐKET

Sereg felállításához három dolog kell: fegyver, ember, pénz. A fegyvereket a fegyvertárból adják ki, a katonák pedig a dologtalan, ezért még besorozható jobbágyok közül kerülnek ki. Minden fegyvernemnek megvan a maga jellemző fegyverzete, amelyet elő is lehet állítani a fegyver- és páncélkovácsoknál, az íjkészítő műhelyben stb. Ezeknek viszont előbb nyersanyagra van szükségük – vagyis a fegyverkezés is egyfajta termelési lánc.

A felfegyverzett katonák minden fajtájának megvannak az előnyei és hátrányai, miként azt a hadistratégiákban már megszokhattuk. Csakhogy, aki igazi stratégiai élményre vágyik, ne nyílt mezőn ütköztesse meg a seregét, mert ez a játék az ostromokról szól. Az egységek különlegességeit elsősorban az ostrom során előforduló helyzetekre találták ki – például a dárdások abban jók, hogy lelökdössék az ostromlétrákon felmászó támadókat, vagy éppen várárkot ássanak; a hadmérnökök kezelik az ostromgépeket, forralják az ostromlók fejére zúdítható olajat.

OSTROM

A várostrom szép angol szakszóval a játék egyik main-feature-rje. Igyekszik felvonultatni a középkori várostromok teljes arzenálját beleértve azokat a korabeli trükköket is, melyek olyan otthonosan hangzanak nekünk az Egri Csillagokból: alagútásás, forró olaj zúdítása az ostromlókra stb. És miként azt a valósághűség meg is követeli, egy-egy roham során pillanatok alatt kitör a káosz és halomra halnak a hadfiak, főként a támadó oldalon.

Számomra – bevallom - az ostrom irányíthatatlannak tűnt, de így sem bizonyult különösebben nehéznek, hála a gépi ellenfél határtalanul ostoba AI-jának. Komolyan, ennyire rossz AI-t régen láttam! Nagy falka íjással és nyílpuskással szinte bármelyik támadó sereg halomra mészárolható. Mozgásuk és „fondorlatos" lépéseik nem kiszámíthatók, mert ez a szó nem írja le elég pontosan azt, mennyire egysíkúan és ostobán járnak el az ellenséges egységek. Ó nem, nincs itt szükség semmiféle számítgatásra!

Ugyanilyen lesújtó a véleményem az alacsonyszintű egységlogikákról is, mint amilyen az útkeresés vagy a célpontválasztás. Mondjak példákat? Az ellenség mindig a hozzá legközelebb eső és számára megközelíthető épületünk felé indul, hogy lerombolja azt. Egyenesen és eltéríthetetlenül halad fittyet hányva arra, hogy közben milyen veszélyeknek teszi ki magát. Komoly támadó erőt lőhetünk például halomba a várfalakról, míg azok a fal tövében, a legrövidebb úton masíroznak a kapubástya felé. Eszükbe sem jut, hogy kerüljenek, hogy kívül maradjanak az íjászok lőtávolságán… ha kell, akár az egész várat körbemasírozzák a falak tövében. És hogy mennyire fontos dolog a kapu lerombolása? Jól illusztrálja a példa, amikor a várba már behatolt ellenséges sereg mással sem törődve megrohamozza a kaput: belülről! Kiábrándító, igaz?!

Ezért aztán a játék singleplayer hadjárataiban, illetve a gépi ellenfél ellen vívott csatákban gyakorlatilag nincs szükség épeszű stratégiára és változatos módszerekre. Viszont a játékban megvalósított lehetőségek annyira

A KEVESEBB TÖBB

Úgy vagyok a Strongholddal, hogy bármikor kedvem lenne leülni, és játszani egyet. Szinte gyomromba markol a vágy, hogy átruccanjak virtuális, középkori uradalmamba. Amikor megteszem, néhány óra játék után ingerülten abbahagyom. Aztán eltelik egy nap, és megint játszani szeretnék. Így van ez, amikor a játékötlet zseniális, de a megvalósítás középszerű.

sokfélék és különlegesek, hogy multiplayer módban valóban érdekes élmény ostromokat lejátszani.

JÁTÉKMÓDOK

Single player módban a Stronghold két hadjáratot kínál: a katonai és a gazdasági stílusút, mindkét játékstílusban találunk önálló küldetéseket is. Ez a felosztás határozottan jó ötlet, így az építgetős, menedzselgetős, elszöszmötölgetős játékos és a Starcraft óta klikkelőgörcsbe merevedett ujjú RTS-vagány is megkapja a maga örömét. Sajnos mindkét hadjáratnak lapos a sztorija és középszerű a hangulata. Annak ellenére, hogy az ember leginkább ezt várná el ettől a játéktól, védhető, alaposan megtervezett kastélyt ritkán kell felépíteni. Többnyire a cél a gazdaság kiépítése vagy egy már felépült vár megoltalmazása. Kár!

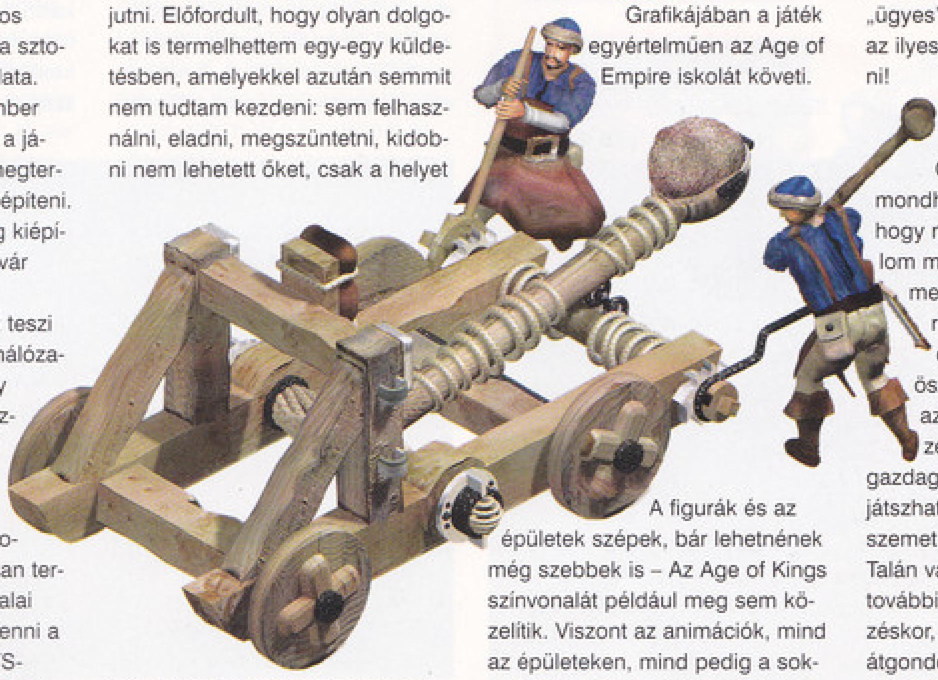
A játék 8 játékos között teszi lehetővé a multiplayt helyi hálózaton, és 4 között a GameSpy szerveren, Interneten keresztül. Itt az eltérő stílust kedvelő játékosok is összecsaphatnak, mert a SIM-specialista, aki kiegyensúlyozott gazdaságot és gondosan tervezett kastélyt épít, annak falai mögül már képes lehet felvenni a harcot a legfürgébb ujjú RTS-játékossal is. Ez bizony új dimenziót nyit az RTS-meccsekben! Ráadásul a fejlesztők néhány ötletes többjátékos módot is beépítettek – a multiplayt mindenképp érdemes kipróbálni!

Nem maradt el az RTS-ekben lassan megszokottá váló pályaszerkesztő sem. Nem egy embert ismerek, akit leginkább a játékoknak ez az eleme hoz lázba, s nyomban virtuális terepasztal-építésbe fognak. Építhetnek pályát single- és multiplay partikhoz is.

INTERFÉSZ

Az interfész a játék talán legnagyobb gyengéje. Az irányítás körülményes, a terep az akadályok mögött beláthatatlan – lehet ugyan forgatni, valamint egy fázisban kicsinyíteni és nagyítani, de ez sem segít rajta sokat. Volt olyan, hogy háromszor is bejutott az ellenség a váramba, hiába javítottam ki minduntalan a korábbi hiányosságokat, mert mindháromszor elnéztem valahol a csatlakozásokat, és rés maradt a falak, sziklák, épületek között.

Az építési menük többlépcsősek, a statisztikákhoz is csak többszöri klikkeléssel lehet hozzájutni. Előfordult, hogy olyan dolgokat is termelhettem egy-egy küldetésben, amelyekkel azután semmit nem tudtam kezdeni: sem felhasználni, eladni, megszüntetni, kidobni nem lehetett őket, csak a helyet



foglalták. Mindezt azért, mert az adott pályán valamilyen épületet nem építhettem, valamilyen egységet nem képezhettem, a készítők pedig nem vették a fáradtságot, hogy megvizsgálják, milyen következményekkel jár majd a bonyolult termelési láncokra egy-egy láncszem kimaradása.

Aztán ott van az aknaásók esete! Őket utasíthatja a játékos, hogy aknázzák alá a falakat, ahogyan azt az Egri Csillagokban láttuk. Csakhogy azt már nem lehet nekik megmondani, melyik fal a célpont, ők szorgos vakondként nekiindulnak a legközelebbi felé, még akkor is, ha azon a gyűrűn már régen átjutottunk és a hátunk mögött van, vagy éppenséggel nem más, mint a két erődítésvonalat összekötő gyilokjáró vagy egy belső udvar külső fala. Márpedig a csata sürgető feszültségében nem mindig oda kattint az ember, ahová szeretne.

GRAFIKA

Grafikájában a játék egyértelműen az Age of Empire iskolát követi.

A figurák és az épületek szépek, bár lehetnének még szebbek is – Az Age of Kings színvonalát például meg sem közelítik. Viszont az animációk, mind az épületeken, mind pedig a sokféle emberen és állaton, akik mindennapi dolgukat végzik, vagy éppen harcolnak, nos ezek az animációk egészen kiválók. Olyan élő látkép-jelleget kölcsönöznek a Strongholdnak, hogy az ember időnként hajlamos csak úgy hátradőlni, és nézni, nézni kastélyának és a környező falvacskának az életét.

Az Intro movie és az átvezető képek, dialógusok, animációk már korántsem ilyen színvonalasak. Csúnyának nem nevezném őket, időnként akár még hangulatosak is, de a játékipar mai technológiai színvonalától bizony elmaradnak. Amolyan alacsony költségvetésű, „ügyes" megoldások - manapság az ilyesmivel már nem árt vigyázni!

ÖSSZESSÉGÉBEN

Összességében annyit mondhatok a Strongholdról, hogy nem jó játék, mégis ajánlom minden stratégiabarátnak, mert hiba lenne kihagyni. Három önmagában is elegendő játékelemből gyúrták össze: SIM-ből, RTS-ből és az egyedi ízű ostromkörnyezetből – ezért részletekben gazdag, napokon, heteken át is játszható… ha valaki hajlandó szemet hunyni a sutaságai felett. Talán valamivel több idő: néhány további hónap az elején, a tervezéskor, a játékdesign letisztítására, átgondolására, egyszerűsítésére, és még további néhány a végén, tesztelésre, beállításokra. Háromnégy hónap mindössze, ennyi kellett volna, hogy valami igazán nagy szülessen. Amivé így lett a Stronghold, az figyelemreméltó kísérlet, de nem a végső megoldás.

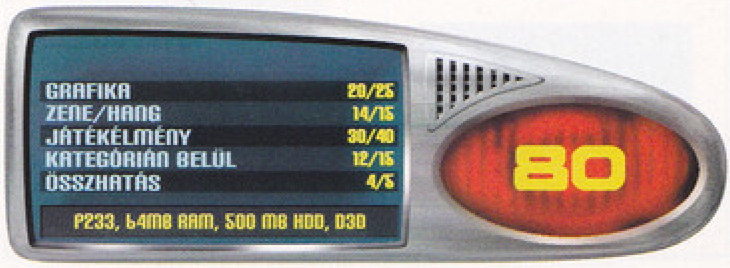
– Nyúl –

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.strategiplanet.com
www.fireflyworlds.com/company_frameset.htm

ARÉNA

Stronghold
Age of Empires 2
Pharaoh



RALLY TROPHY

StartBox

Fejlesztő: Bugbear Entertainment
Kiadó: JoWooD Entertainment
Web: www.rallytrophy.com

Hát igen, a sikeres marketingstratégiát valahogy úgy kell felépíteni, mint azt JoWoodék tették. Először néhány hihetetlenül gyönyörű képet raktak fel a netre, amit még követett néhány eresztés (alkalmanként szigorúan csak 4-5 darab, nehogy csömört kapjunk), néha mellékeltek egy-egy videó részletet (10-20 megás fájlok voltak ezek, a nyálcsorgatásra bőven megfeleltek), majd a játék hivatalos honlapját keltették életre. Ez eleinte túl sok információt nem tartalmazott, de a fórum – nem meglepő módon - rögtön működött. Rövid idő alatt hatalmas látogatottságra tett szert, és mondhatni, baráti társaságok alakultak. A közelmúltban néhány szerkesztőség kipróbálhatott egy béta-szerű előzetest (a beszámolót a 2001/10-es számban olvashattátok), most pedig szinte egy időben jelent meg a demó és a teljes játék (előbbit megtaláljátok a CD-mellékleten). Ebben is a profizmust látom, hiszen nem szerencsés a kettő között túl nagy űrt hagyni, mert a kipróbálható verzió végigjátszása serkentőleg hathat a vásárlásra, hogy már a teljes is beszerezhető. És hogy a demónak mekkora sikere volt? A megjelenést követő két napban csak a hivatalos honlapról 150 ezren(!) töltötték le (az egyéb helyeket felbecsülni is lehetetlen). Nézzük, ennyi ember tévedhet-e?

CSÚCS A NÉGYZETEN

Gondolom, egyértelmű, hogy melyik érába csöppenünk bele. Sürgősen el kell felejteni a turbót, az összkerékhajtást, a szekvenciális váltót és egyéb csacskaságokat, itt most csak a vezetési tudás számít.

Én is szerettem volna már végre fejest ugrani a lehetőségekbe, de végül úgy döntöttem, hogy szép lassan haladok majd előre, betartva a fokozatosság elvét (mint kiderült, jól tettem, tudom ajánlani mindenkinek).

A kezdetben választható kevés autó közül a legbarátságosabbnak tűnő Mini Morrisba pattantam be (ideális kezdőknek, mert aránylag gyenge, jól fekszik az úton, és az első kerék-hajtás miatt könnyű irányítani), a nehézségi fokozat közül pedig a Novicera kattintottam (fel lehet mérni a többiek erejét, és a pályák jellemzőit is jobban szemügyre lehet úgy venni, hogy nem igazán kell törődni a stopperórával). Ezen a szinten négy ország elérhető: 1. Oroszország (4 szakasszal): közepes szélességű erdei utak, sok kis ugratóval. Aránylag egyszerűek, az első igazi nehézséget a Monsuvaarai gyors jelentheti (negyedik pálya, szürkület, esik az eső és emiatt csúszós az út). 2. Kenya (3 szakasz): nagy pusztaságok, ahol az utat a sárga homok jelenti, egy-egy oázissal tarkítva, ahol az összeszűkülő csapás egyfajta katlant képez (ha itt bátor vagy, jelentős előnyt lehet gyűjteni). 3. Finnország (3 szakasz): főleg aszfaltos, nehéznek mondható vonalvezetésű utak. A későbbiekben számomra ez az ország okozta a legtöbb gondot, az

1998

Colin McRae Rally

Megjelenése óta sokak kedvence, elsősorban a szimulációs jellege miatt – egy-egy szakaszt néha még most is lenyomok.

1999

Rally Championship
Teljes játékPc Guru 2001/09

Több olyan összetevővel bír, amely a mai napig etalonnak számít (kidolgozás minősége, az össztáv hossza, sérülésmodellezés stb.).

2000

Rally Masters

Sokan elfeledték, kevesen istenítik. Nehézkes irányítása miatt nem lett nagy sikere.

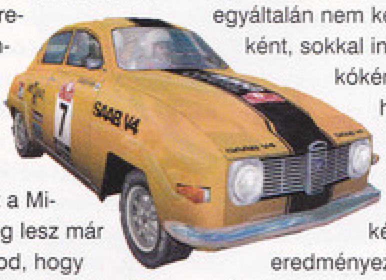
2000

Colin McRae Rally 2.0

Az első rész után csalódás volt, mert a stílusa inkább az arcade kategóriába sorolható – annak viszont tökéletes.

erősebb ellenfelek száguldásra ösztönzik az embert, és könnyen a fák között, vagy a szakadékban lehet landolni. 4. Svédország (3 szakasz): a hó birodalma, de nem kell tőle megijedni, helyes vezetési technikával jól autózhatók (minden méterét élveztem).

Ennyi volt az első nehézségi fokozat, nem hiszem, hogy a megnyerése gondot jelenthet. A jutalmad egy Factory Team jelzésű autó lesz, amely különleges változata az általad használt járgánynak (de ha ezzel mész, készülj fel rá, hogy az ellenfelek közül is áttérnek néhányan az FT autókra). Ha nagyon sokkal verted a többieket, akkor érdemes eggyel feljebb, az Intermediate-re lépni, de ha bizonytalan vagy magadban, menj még egy kört (például a Saabbal). Közepes fokozaton az autó- és pályaválaszték bővül. Továbbra is első kerekes járművet ajánlok, esetleg meg lehet próbálkozni a Lancia Fulviával (jóval erősebb, mint a Mini, de valószínűleg lesz már annyi tapasztalatod, hogy kordában tudd tartani). Az eddig megismert országokban összesen 7 új pálya nyílik meg, és bekapcsolódik a sorba az ötödik ország is: Svájc (eleinte 3 szakasz, jó minőségű murvás utak, hegyi szerpentineken kell döngetni). Az országok új szakaszain érződik, hogy most már tétre megy a játék, jóval nehezebbek és trükkösebbek, mint az előzőek voltak (például az orosz pályákon faüzemek mellett vezet az út, és a dolgozók természetesen szanaszét hagyták a rönköket…). Egy jobbfajta autóval most is könnyedén lehet bajnokságot nyerni, a jutalom pedig az Expert fokozat megnyílása és a rejtett autók választhatósága. De szerintem várjunk még a legfelsőbb osztállyal, jobban járunk, ha maradunk a közepesen, és itt csiszolgatjuk tudásunkat. Jó alkalom ez a pályák begyakorlására és az autók megismerésére, amit nem akkor kell megtenned, amikor minden tizedmásodperc számít. Végigmentem még egy bajnokságot a Fulviával (most is megkaptam a Factory Team Cart; később még jól jöhet), visszaültem a Minibe (a lassabb tempó miatt sok apróságot fedeztem fel), majd elérkezettnek láttam az időt arra, hogy kipróbáljak egy hátsókerék-hajtású autót is. A Volvo Amazon jó választásnak bizonyult, mert gyenge, viszont nagy és nehéz, ezért szép öregurasan lehet vele haladni, nem akar állandóan keresztbe állni. Még egy bajnokság a Ford Cortinával (erősebb, és az egész autó felépítése is inkább rallyautó benyomását kelti), ezután pedig jött a nagy ugrás. Első ránézésre a Fiat 600 töpörödött törpnek tűnt, de menet közben kiderült, hogy egyáltalán nem kezes bárányként, sokkal inkább szilaj csikóként viselkedik: a hátsó meghajtás kis önsúllyal kombinálva állandóan kitörni készülő autót eredményez, amelyet igen nehéz irányítani. Akkor már inkább az Alfa Romeo. Mikor idáig eljutottam, a legfelsőbb osztály már nem tűnt olyan nehéznek, sikerrel vettem fel a küzdelmet az ellenfelekkel (ha már nagyon profi vagy, ülj bele a „nehéz” autókba: Ford Escort, Lancia Stratos és Alpine A110). A játékot megismerve utólag úgy gondolom, ha engedek a csábításnak, és rögtön az elején kiválasztom a legerősebb, legjobb autót, akkor a tapasztalatlanságom miatt hamar elmegy a kedvem, mondván, hogy ez irányíthatatlan, nem lehet normálisan bevenni egy kanyart sem, csúszkál össze-vissza, és különben is. Így viszont kiderült, hogy nagyszerű játékkal van dolgom, amelyik minden percében gyönyörűséget okoz.



AUTÓISMERTETŐ

Mini Cooper S (1964)
1275 cc, 4 henger, 100 LE, 670 kg, elsőkerék-hajtás

Ford Lotus Cortina Mk1 (1963)
1598 cc, 4 henger, 140 LE, 900 kg, hátsókerék-hajtás

Volvo 122 Amazon (1962)
1780 cc, 4 henger, 126 LE, 1020 kg, hátsókerék-hajtás

Saab 96 V4 (1967)
1498 cc, 4 henger, 120 LE, 875 kg, elsőkerék-hajtás

Fiat 600 Abarth (1964)
982 cc, 4 henger, 106 LE, 750 kg, hátsókerék-hajtás

Lancia Fulvia Coupe HF (1969)
1598 cc, 4 henger, 165 LE, 825 kg, elsőkerék-hajtás

Opel Kadett Rallye (1969)
1897 cc, 4 henger, 120 LE, 1280 kg, hátsókerék-hajtás

Alfa Romeo Giulia GTA (1966)
1570 cc, 4 henger, 170 LE, 850 kg, hátsókerék-hajtás

Ford Escort RS2000 (1971)
1993 cc, 4 henger, 230 LE, 1027 kg, hátsókerék-hajtás

Alpine A110 1600S (1970)
1596 cc, 4 henger, 155 LE, 680 kg, hátsókerék-hajtás

Lancia Stratos HF (1972)
2418 cc, 6 henger, 240 LE, 960 kg, hátsókerék-hajtás

CSÚCS A KÖBÖN

De csak akkor, ha van kormányod. Billentyűvel is lehet vele játszani, de nem adja vissza azt az érzést, amikor mondjuk egy első kerekes autót vezetve rántasz egyet a kormányon, elkezd farolni, és kanyarodás közben folyamatosan korrigálod az autó mozgását. A hátsó kerekes autókról nem is beszélve. Mivel könnyen kimegy a hátuljuk, állandó módosításokra van szükség, ami billentyűzettel nem megoldható, mert hiába nyomod meg csak kis időre a jobb vagy a bal gombot, 100%-osra állítja a kerék fordulását, ez pedig szinte mindig túl sok, állandóan keresztbe fogsz állni. Tudom, nagy beruházást igényel egy kormány megvétele (és ezekből is csak a minőségi darabokért érdemes pénzt kiadni, nem szabad bedőlni az olcsóságnak, mert csak a baj lesz vele, egyszer kell egy nagyobb öszszeget rááldozni, higgyétek el, hosszabb távon megtérül), de ez a játék megérdemli. Annyira jó így az irányítása, hogy azt el sem lehet mondani. Az erőcsúsztatások, a kanyarívek pontos bevétele, a gáz adagolása, minden. Mindez viszont mit sem érne, ha a fizika gyatra lenne. Erről azonban szerencsére szó sincs! Minden autó teljesen egyedi a fékezési erőtől kezdve a sebességi fokozatokon át a stabilitásig bezárólag. A Mini tapad az útra, de gyenge, a Saabnak gyatra a féke, és hamar lepörgi magát, a Volvo olyan, mint egy lomha mackó, a Lancia erős, de jól vezethető, az Escortot nagyon kézben kell tartani, mert olyan, mint egy vadállat és így tovább. Az eltérő tulajdonságok miatt minden egyes autót külön meg kell tanulni: a fékezési pontokat, a kormánymozdulatok hevességét, a sebességváltások ütemét, a full gázok alkalmazhatóságát, és még rengeteg mindent, amire csak vezetés közben lehet rájönni. Pl. elsőkerék-hajtású autók esetében a kanyar előtt egy hirtelen rántás a kormányon, a hátulja elkezd szépen oldalra csúszni, majd a szükséges korrekciókat teljes gázzal és széles kormányzással tökéletesen el lehet végezni. Hátsó kerekeseket teljesen máshogyan kell vezetni: finom kormányzással és még finomabb gázadásokkal lehet operálni, ám ha ezek a járgányok elindulnak oldalra, akkor tényleg művészet egyenesbe hozni őket. Az ugratások nagyon el lettek találva, úgy érzi magát az ember, mintha ő ülne a kocsiban: a berugózások, a karosszéria megremegése, a levegőben való forgás (rossz esetben pörgés), a leérkezés mind-mind ezt támasztja alá.

Mind a négy kerék és felfüggesztés külön életet él, ezért nem mindegy, hogy milyen a földet érésünk; ha olyan a szituáció, könnyen két kerék lehet belőle (na, onnan szép visszatalálni vízszintesbe...).

A különböző útfelületek is a valóságot idézik. Esőben sokkal óvatosabban kell menni, mert irtózatosan csúszik (a sár és a fű is olyan, mintha jégpálya lenne: a kerekek teljesen elvesztik a tapadást, gázelvétellel és ellenkormányzással kell minél előbb viszszaevickélni az útra). Az aszfalt megfelelően tapad, a kenyai homok olyan, mintha úsznál rajta és a hó is pont annyira csúszik, mint amennyire kell (igaz, hogy ha letérek az útról, nagy sebességnél a hókupac jobban is megfoghatna). A sérülésmodellezés kitűnő. Elég egyetlen nagyobb ütközés, hogy jelentős károsodás érje a kocsit, még az érintőkkel is vigyázni kell, mert az alkatrészek igen hamar amortizálódnak (egyszer azért valamelyik jövőbeni rallyban kipróbálnék egy olyan hardcore opciót, amelyikben egyetlen egy 100-zal történő frontális ütközés a játék végét jelentené). Két-három törés után már nem is érdemes folytatni, mert a roncs autó miatt sokkal lassabb leszel (a motor nem húz, az autó nem akar fordulni, a fék elszáll), a szervizben pedig igen szűkös idő áll rendelkezésre (sőt, szakasz közben is ki lehet esni!). Nagyon tetszik, hogy a tereptárgyak a valóságnak megfelelően viselkednek. Az időmérő bójákat kis sebességveszités árán odébb lehet lökni, az útjelző táblákat is ki lehet dönteni, de ez már sérülést okoz, és ki is billenti az autót az egyensúlyából. A kődarabok attól függően dobják meg a kocsit, amelyik kerékkel beléjük akadtunk, a fákat és a sziklákat pedig jobb elkerülni. A sérülések külső megjelenítése nagyon látványos: a fényszóró elhajlik, esetleg betörik, a motorháztető elengedi magát, a karosszéria meggyűrődik, vagy csak behorpad, és mindez pontosan ott történik, ahol az ütés érte (két hiba azért van: ha kívül a szélvédő teljesen pókhálós, belül csak egy folt van, továbbá ha mindkét lámpa összetörik, a világítás akkor is megmarad).

A grafikáról az előzetesekben már bőven esett szó, csak ismételni tudnám magam: gyönyörű, részletes, hihetetlen, csodaszép (amikor a szembe sütő nap a havon megcsillan és elvakít, hát az nem semmi...). A program ama kevesek közé tartozik, amelyeket a legélvezetesebben belső nézetből lehet játszani (mindegyik autót - a valóságnak megfelelően – belül is külön megrajzolták), a táj jól belátható, továbbá élmény nézni, ahogy a versenyző váltáskor és kézifékkor nyúlkál lefelé. A tökéletes látványhoz izmosabb gép szükséges (PIII-800, 256 MB RAM, GeForce 2 GTS konfiguráción 1024x768x16-ban teljes részletességgel kiválóan fut), az átlagos gépeken (Celeron 450, 128 MB RAM, TNT1) 800x600x16-ban 1/3 bekapcsolt grafikával (de még így is szép) a sebesség folyamatos.

A hangok is jók, ráadásul az itineren kívül folyamatos „lelki nyomás" alatt vagyunk: ha valami hibát vétünk, kapjuk a beszólásokat (néha kiabálás formájában).

Összességében elmondhatom, hogy rendkívül jó szimulátor jelent meg, mindenkinek csak ajánlani tudom (azt a kormány dolgot pedig fontoljátok meg!). Itthon valószínűleg november végén lesz kapható, ám megéri várni rá, mert teljes magyar fordítással látják el, a következő számban talán már értékelést is olvashattok róla.

Tasnádi Zoltán

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

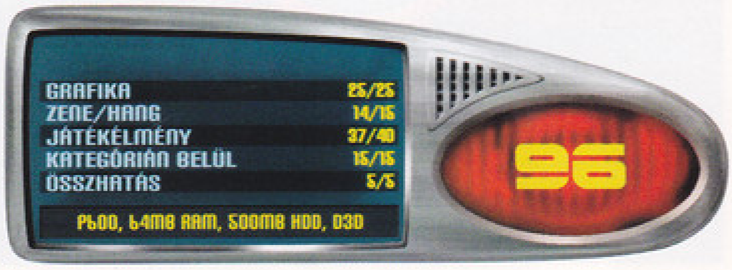
www.eurogamer.net/content/p_rallytrophy
www.jowood.com

ARÉNA

Rally Trophy

Colin McRae Rally 2.0

Rally Championship



PROJECT EDEN

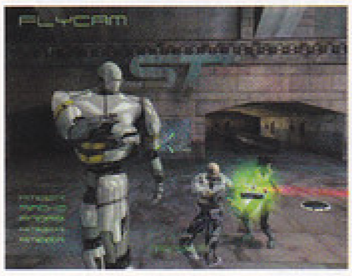
StartBox

Fejlesztő: Core Design
Kiadó: Eidos Interactive
Web: www.projecteden.co.uk

Körülbelül három-négy évvel ezelőtt a kalandjáték-piac nehéz napokat élt, az az időszak volt e műfaj történetének mélypontja. A korábbi kalanddömpingnek akkor már nyoma sem volt, a Sierra- és a Lucasarts-forrás elapadt. Hónapok teltek el említésre méltó hírmondó nélkül, ezért a szaklapok egymás után írták meg nekrológjaikat a műfajról. A Monkey Island, a Myst és a többi nagynevű klasszikus elkeseredett rajongói azonban nem adták fel a reményt, és ezt jól tették. A piac ugyanis szép lassan, de reagált a szűnni nem akaró igényre, és elkezdett új utakat keresni a műfajnak. Az evolúció rögtön három vonalon indult meg: egyrészt kezdetét vette a megkerülhetetlen technikai korszerűsítés és 3D-sítés (meglepő módon egy rajzfilm-játék, a Grim Fandango volt az első úttörő), másrészt a játéktervezésben egyre nagyobb szerepet kapott a kísérletező kedv (Outcast, The Nomad Soul), harmadrészt pedig a fejlesztők boldogan mixeltek kalandelemeket más műfajokba, elsősorban szerepjátékokba (lásd Anachronox, amelyik legalább annyira kaland, mint amennyire RPG), stratégiákba (lásd Heroes-sorozat) és akció-programokba. Első látásra azt hihetnénk, hogy a most megjelent Project Eden az utóbbi kategóriába sorolható – már csak azért is, mert a Tomb Raiderekért felelős Eidos/Core Design duó kezei alól került ki –, ám hamar kiderül, hogy az akciójelenetek a játékidőnek csak elhanyagolható részét teszik ki, viszont annál több ügyességi és logikai beütéssel találkozhatunk. Így a program olyan összhatást kap, mintha egy modern 3D-kalandjáték és az ősrégi The Lost Vikings keveréke lenne – és ez már bőven elég ahhoz, hogy elkezdjen csorogni a nyálam…

DORGÁLUNK ÉS VÉTÜNK

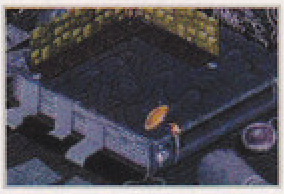
Az imént említett klasszikusban három, különböző képességekkel rendelkező vikinggel kellett a játékosnak logikai feladatokat megoldania (nagyon-nagyon szőrmentén talán a Commandoshoz hasonlíthatnám), és ugyanez az egyszerű ötlet adja a Project Eden gerincét. Ebben a játékban is specialisták állnak rendelkezésünkre (szám szerint négy), és ők is csak együtt tudják megoldani a missziókat. Az első díszpintyet Carternek hívják, akiben neve ellenére nem a csapat orvosát tisztelhetjük, hanem a megfontolt, negyven körüli vezérürüt, aki koordinátori szerepet lát el: csak ő képes néhány tárgyat felvenni, illetve bizonyos személyekkel szóba ele-



1991

Hero Quest

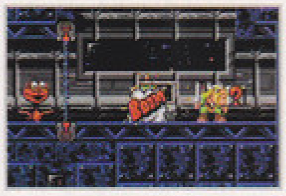
Az 1991-ben C64-re és Amigára (sőt, valamivel korábban Spectrumra, később pedig PC-re) kiadott program egy szerepjáték-elemekkel operáló, ma is népszerű fantasy táblás játék konverziója volt. A játék szereplői különleges tudásukkal (varázslás, csapdafelderítés stb.) egymást támogatva küzdöttek közös célért, így ebben a körökre osztott stratégiában üdvözölhetjük a Project Eden egyik korai ősét. A Hero Quest olyan sikeres volt, hogy később több klónja is akadt (ezek közül talán a Space Crusade a legismertebb).



1993

The Lost Vikings

A Blizzard – illetve, 1993-ban még Silicon & Synapse-nek hívták őket – a The Lost Vikingsben még jobban kiemelte a csapatmunka fontosságát, mivel a három főszereplő teljesen egymásra volt utalva (ha egyik meghalt, lehetett elölről kezdeni a pályát). Ezzel a kis logikai-ügyességi gyöngyszemmel azóta is ugyanolyan élmény játszani – én például utoljára év elején nyomtam végig, ki tudja, hányadszor…



1998

Commandos

A három évvel ezelőtt debütált Commandos újabb mérföldkő volt a csapatjátékra épülő programok fejlődésében, szép grafikájával és real-time motorjával korszerűsítette ezt a fajta játékstílust. A háborús környezet és a kiforrott, ám egyszersmind szokatlan játékmenet kellő komolyságot adott a programnak, és a végeredmény egyaránt lenyűgözte a játékosokat és a kritikusokat. A remek elődöt idén a még remekebb folytatás követte, sőt, a kettő közé még befért egy egész kellemes klón is, a Desperados.

2001

Anachronox

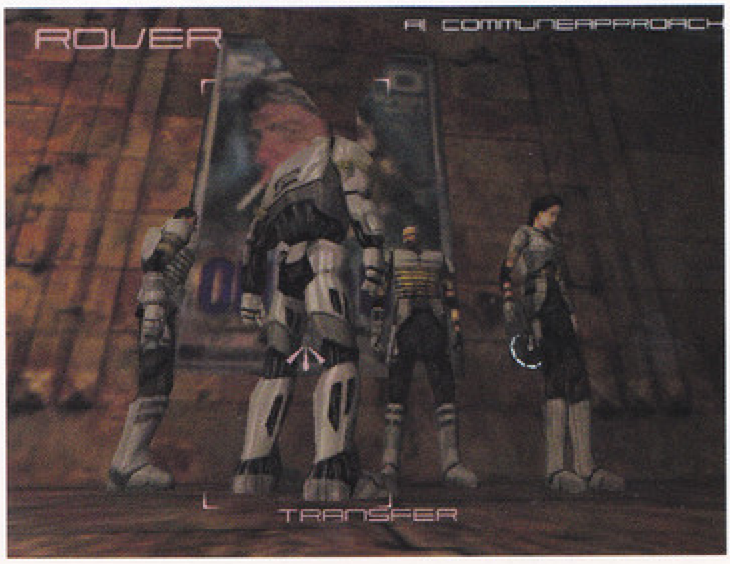
Az idei év termése közül leginkább talán Tom Hall játékguru dédelgetett – ám az Eidos által igen mostohán kezelt – gyermeke, az Anachronox hasonlít a Project Edenhez, annak ellenére, hogy szerepjátékról van szó. Ez a program meg is adja a választ arra a kérdésre, hogy hogyan lehetett volna a Project Eden is kultjáték: Final Fantasy-szerű harcrendszerrel, még több különleges képességgel, kidolgozottabb sztorival és környezettel, esetleg RPG-elemekkel.

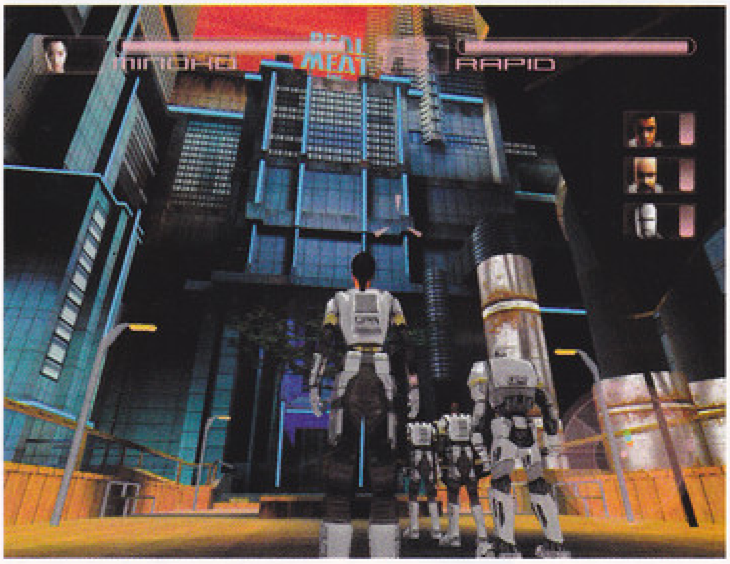
gyedni. Egészen más tésztából gyúrták Minokót, a 20 éves hackerlányt, aki a – szoftvergyártók szerint természetesen nem létező – biztonsági lyukak kihasználásával bármilyen programvezérelt elektronikus berendezés felett át tudja venni az irányítást. Így Minoko leginkább az ajtónyitásban (és egyáltalán, a csapat továbbjuttatásában) jeleskedik majd, ám tudását néha egészen különleges feladatra (például egy ellenséges lézerágyú elcsaklizására) fogja használni. A harmadik kolléga Andre, a harmincas évei elején járó mérnök, a csavarhúzók és villáskulcsok virtuózkezű mestere – az ő feladata lesz a Murphy-tényező kiiktatása, azaz elromlott berendezéseket fog helyrepofozni. Végül, a tornasor elején találjuk Ambert, a deltás cyborgot, akire 27 évvel ezelőtt ütötték rá a gyártási számot, és mivel a gépemberek szinte mindent kibírnak, vele fogunk továbbhaladni ott, ahol az élő emberekre nézve nem kívánatos kockázat és mellékhatás jelentkezhet (például gőz, tűz és magasfeszültség közelében). Ez hát vidám kis

csipet-csapatunk (bár Amber miatt találóbb lenne a chipes-csapat elnevezés), akik természetesen rossz időben tartózkodnak rossz helyen. A rossz idő ezúttal a szokás szerint setét jövő, a hely pedig a túlnépesedett Föld, ahol az emberek több tízmillió lakosú megapoliszokban élnek. Aki látta a Dredd bíró című – hmm… kockáztassuk meg: – filmet, az nagyjából sejti, hogy működik egy ilyen modern kisközség: a gazdagok hatalmas felhőkarcolók tetején sütkéreznek, míg a társadalom alja szó szerint „alul" van, az épületek alsóbb szintjein, ahová a napfény már csak gyéren szűrődik le. Egészen lent pedig a civilizációtól teljesen elszakadt, egykor emberi lények vegetálnak – aki közéjük merészkedik, az körülbelül akkora eséllyel pályázik a túlélésre, mint amekkorával a Dredd bíró a rendezői Oscar-díjra… (Egyébként a játék zseniális intrója igen szemléletes képest fest erről az egész struktúráról.) Hőseink az egyik ilyen városban, a helyi rendfenntartó szerv, az Urban Protection Agency (UPA = kb. Városvédelmi Hatóság) kötelékében szolgálnak, és eszük ágában sincs meglátogatni a földszintet. Mégis kénytelenek lesznek egyre lejjebb szállni a megapolisz mocskába, mert legújabb megbízatásuk mögött városméretű összeesküvés húzódik. Pedig az eset rutinmunkának indul: a Valódi Hús nevű élelmiszercégnél akadnak működési zavarok, majd a zűr elhárítására érkező technikusok szőrén-szálán eltűnnek – ezt hallva Minoko még meg is jegyzi, hogy „ebédre otthon leszünk". Aztán persze kiderül, hogy a munkások nem azért tűntek el szem elől, hogy titokban letolják a szokásos napi feles barackot, Minoko pedig rájön, hogy az ebéd relatív fogalom, különösen akkor, ha a mélységi lények egy ilyen „ennivaló" kislánnyal találkoznak…

HARCÁTLANSÁG

A nem túl fordulatos – sőt, néhol kifejezetten unalmas –, de mindenképpen jól felépített és gazdag sztori, valamint ez a különleges jövőkép



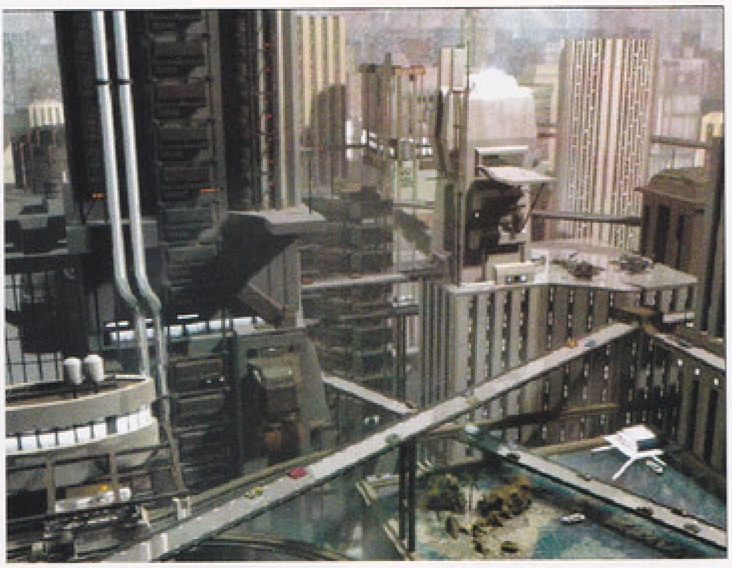


igen hálás anyag játéktervezői szempontból. Meg vagyok győződve arról, hogy néhány gyengébb designer is elképesztően jó ötleteket tudna kihozni ebből egykét közös agymenés után. Ezért nem is értem, hogy a Core Designnál dolgozó(?) szakik – akiknek ugyebár kisujjukban van a hivatásuk – mi a bánatos túróért nem voltak képesek összehozni egy kis eredetiséget?!? A Project Eden ugyanis sótlan játék. Minden megmozdulását láttuk már valahol, arra pedig még véletlenül sem törekszik, hogy új trükkökkel hozakodjon elő. Egyedül a játékmenet hat újszerűen, de csak azért, mert szerencsésen kombinálja a műfajokat: a nagy kaland megoldásához ugyanis logikai fejtörőkön keresztül vezet az út, amelyek a négy karakter mellett a játékos agyát is megmozgatják. Például rögtön az elején akad egy programozható csőrendszer, amelynek a vezérlését ugyebár Minokóval tudjuk magunkhoz ragadni, és ha picit megbirizgáljuk, rájövünk, hogy tele van gázzal. Ekkor jön Amber, akinek némi cián meg sem kottyan, beveszi magát a csőrendszerbe, és kinyitja a túlsó kijáratot. Így már Andre gyorsan át tud rohanni, és a túloldalon megjavíthat egy elromlott turbinát, amely kiszippantja a gázt a járatokból (természetesen egyszerre csak egy karaktert irányíthatunk). A program tulajdonképpen ehhez hasonló – és ennél azért lényegesen bonyolultabb, ám körülbelül ennyire szellemes – fejtörők sorozata, az a néhány kisebb harc és az ügyességi részek (mozgó platformok és a többi arcade-klisé) elhanyagolhatók. Az utóbbit nem sajnálom, de a harc ebben a formájában botrányosan rossz, pimasz kis közjáték, amely bizonyos időközönként kényszerszerűen megszakítja a kalandozást, hogy csak idegesítse a játékost. Harcrendszer ugyanis egyszerűen nincs – se körökre bontott, de Final Fantasy-szerű (pedig ez a játék ordít utána), se realtime. Ha szembejön egy ellenséges csapat, akkor a valós idejű gyakás azonnal kezdetét veszi, amit bármelyik burleszkfilm megirigyelhetne. Azzal a karakterrel lőhetünk, akit éppen irányítunk (vérszomjas egérklikkelések keretében), a többiek pedig automatikusan, saját kis AI-jukal próbálják kicsontozni a rosszarcúakat. Ez így természetesen tökéletesen ellenőrizhetetlen és átláthatatlan – ha belénk kötnek, akkor vagy nyerünk, vagy meghalunk, ennyi az egész.

Most jön a csattanó: ha elhalálozunk, akkor sincs semmi baj, a játékban elszórva ugyanis szép számmal találunk regenerációs és muníciós pontokat, ahol elhunyt karaktereink azonnal feltámadnak, majd maximális életerőn, fegyvereiket feltöltve rohannak vissza a csata színhelyére. És mivel az ellenfelek nem használhatják a pontokat, előbb-utóbb mindenképpen a mi négyesünk nyer, így a harcnak egyáltalán nincs tétje, kvázi a játék beépített örökélet-módban működik. Hát mi értelme így a többféle (bár igen kis számú) fegyvernek és azok alternatív tüzelési módjának? Ily módon a 11 nagy pálya és a 30-35 játékóra kihívása kimerül néhány ügyességi részben és a logikai fejtörők megfejtésében. Teljesen ledöbbentem, amikor ez tudatosult bennem, és úgy vélem, ennek a fiaskónak öles betűkkel kellene szerepelnie a játéktervezői szégyenfalon.

CORE-OS JÁTÉKMENET

Néhány jó elgondolás azért akad a programban, csak éppen kevés. Például, Andre és Minoko speciális képességét minijátékkal oldották meg (amúgy Anachronox-módra), meg kell dolgoznunk tehát a javítás és a hackelés sikeréért. Ilyen játékelemből elkelt volna még néhány, mint ahogy különleges képességekből is (a csapatvezető Carter például alig használja egyetlen „interjú" képességét, ő a legsavanyúbb fazon a bandában). Uram-bocsá', lehetett volna alkalmazni RPG-elemeket is – ez miért nem jutott senkinek az eszébe? Ezen kívül sokkal többet ki lehetett volna hozni a kalandbetétekből (keveselltem a dialógusok és a tárgyak számát), valamint a megapoliszi rendőrség technikai fejlettségé-



ből. A csapat kap ugyan hasznos kütyüket (alacsony réseken beosonó minitankot, repülő kamerát), de a távoli jövőtől több ilyen játékszert várok. A karakterek mozgásait sem vitték túlzásba: lehet futni, lőni, oldalazni, gurulni és kisebb magaslatra automatikusan felmászni (a motor kisebb magaslatnak érzékel például egy lépcsőkorlátot is…), de például ugrani már nem. A készítők a csapatjelleg ziccerét is szépen kihagyják: néhány olyan alaputasítást adhatunk csak a társainknak, amelyek nélkül a program játszhatatlan lenne („kövess", „állj meg" stb.), de érdemben nem szólhatunk bele a többiek életébe. Pedig itt aztán lehetett volna domborítani, akár feltételhez kötött parancsokkal (pl.: regenerációs pont felkeresése bizonyos százaléknyi életerő-vesztés után és hasonlók). Néha az az érzésem, hogy játéktervezőnek kellett volna mennem…

És hogy mivel vigasztalódhatunk? Nos, a játékmenet tekintetében talán csak a jól és észszerűen megtervezett pályákkal, ami egy képzeletbeli megapolisz esetében szintén kritikus pont volt, de ezt az akadályt a fejlesztők játszi könnyedséggel vették. Szorosan a játékmenethez tartoznának még a nagy dérrel-dúrral beharangozott multiplayer opciók, ám – jóllehet, én azt hittem, hogy a programnak ez a része lesz az igazi fun – eme lehetőségek említésre sem méltók. A deathmatch- és CTF-partikat az emberfia legfeljebb egyszer próbálja ki (egy harcrendszer nélküli játék esetében ezeknek nincs létjogosultságuk), a minitank-versenyt esetleg többször (én a harmadiknál meguntam), a legjobban mégis a kooperatív módot sajnálom. Nagyon jó lett volna három másik játékossal együtt teljesíteni a küldetést, ám ahhoz sokkal pörgősebb játékmenetre lett volna szükség. Ebben a formában ugyanis a játékosok mindig egymásra várnak, és bonyolultabb fejtörők során ez az „egyszerre csak egy cselekszik"-tempó bizony hosszú ásításokat eredményez…

DISZKONT MOTOR EXTRÁK NÉLKÜL

Technikai oldalról már picit rózsásabb a helyzet: a saját fejlesztésű motor egész jó, gond nélkül kezeli a nagy magasságokat és mélységeket, és a poligonszám is valamivel az átlag fölött van. Szinte teljesen hiányzik azonban a lekerekített élek használata, amit a Quake 3 után egy évvel azért már elvárok egy 3D-s játéktól. A first person-nézetet pedig teljesen feleslegesnek tartom, mert a továbbjutáshoz szükséges aktiválható pályaelemeket csak third personből lehet elérni – be lehetett volna programozni helyette például a tereptárgyak rongálódásának és a kapott sebződéseknek a megjelenítését. Ettől függetlenül az engine-nel meg voltam elégedve, és nekem az irányítással sem volt gondom (bár azt a neten sokat szidták, úgyhogy lehet, hogy kisebbségben vagyok ezzel a véleménnyel). Az ellenfelek és a bajtársak AI-ja viszont produkált érdekes jeleneteket. A követést például a programozók kifejezetten rosszul oldották meg, mert a másik három karakter túlságosan az éppen irányított szereplő nyomát követi: többször előfordult, hogy véletlenül felmásztam valahova (mivel a mászás ugyebár automatikus), majd rögtön lejöttem, és mentem tovább – társaim követték a példámat, ahelyett, hogy kikerülték volna ezt a kitérőt (az egyik lépcsőkorlátról egyikük le is esett, és meghalt). Emellett a karakterek sebessége nincs szinkronban, nagyon gyakran lemaradnak, és olyankor mindig vissza kell menni értük, ami már az első pálya végére is fárasztóvá válik. Az ellenfelek „harcos" AI-ja is elgondolkodtató: az látszik, hogy az egyes ellenfélfajták különbözőképpen viselkednek, de sok következetességet nem láttam a küzdőstílusukban. Nekem eléggé véletlenszerűnek tűnt, hogy éppen mikor vetődtek, és mikor kerestek fedezéket. Volt olyan eset, amikor az ellen előttem bukfencezgetett, amíg kíméletesen tarkón nem lőttem… Viszont technikai szempontból dicséretet érdemel a példaértékűen gyors mentés és töltés, ugyanakkor fekete pontot ezek stabilsága. A multiplayer módban mentett játékállások ugyanis elvesznek (a javító patch már elérhető), de ez a hiba nálam néha egyszemélyes üzemmódban is előjött, és – lévén, hogy a következő lapszámba végigjátszást írok a programról – nagyon kellemetlenül érintett, amikor korábbi állásaim egyszer csak megszűntek létezni (nem hiába az állástalanság korunk egyik legnagyobb gondja).

ÖTLET, ÖT NEM LETT

Igen, végigjátszást emlegetek, mert a Project Eden annyira azért nem rossz, hogy ne legyen érdemes egyszer átrohanni rajta. A küldetések közti átvezető animációk és a jól megtervezett környezet igazi filmhangulatot adnak – mondjuk, el tudnék viselni több sétafikáló civilt, esetleg járműveket, mert például az Anachronox ezen a téren sokkal többet nyújtott. A grafika messziről nézve gyönyörű, a textúrák azonban közelről – nagy monitoron pedig távolabbról is – kifejezetten rondák, látszik, hogy igyekeztek egyúttal PS2-re is fejleszteni. Ezzel együtt a játék jól néz ki, és a program kevéske effektje is teljesen rendben van (különösen a fejlámpák fénye). Az egyszerű feliratozás és a primitív kinézetű, segítő szándékú információs menürendszer viszont úgy ronda, ahogy van, hozzá sem kell nyúlnom. A zene kellemes, de ritkán szólal meg, a hangok pedig egy-két kivétellel igencsak középszerűek. És bármilyen hihetetlen, a Project Eden még így is élvezhető játék marad. Hogy miért? Leginkább azért, mert az alapgondolat nagyon jó volt. Az egyedül és multiplayerben is játszható kalandjáték bizony újabb lehetséges fejlődési útja a műfajnak, méghozzá igen figyelemreméltó. Sajnos az eredeti ötletet éppen ötletszegénységgel csapták agyon, és túl sokszor választották a könnyebb, már bejárt utakat. Emiatt a hangulat néha döglődik, néha működik, a négy szereplőnek pedig nincs igazi egyénisége. Agyalással, tervezéssel, több energia ráfordításával a Project Edenből is lehetett volna klasszikus, a Quake-fanok kalandjátéka, ugyanakkor a gondolkodó ember Tomb Raider-klónja. Így azonban csak egy „egynek jó"-programot köszönthetünk benne, konzol-beütésű rágógumi-játékot, amelyikre már fél év múlva sem fogunk emlékezni. Ez az Eden nem a Paradicsom…

Stöki

stoki@vogel.hu

ARÉNA

- Project Eden
- Anachronox
- Commandos

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	10/15
JÁTÉKÉLMÉNY	32/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	11/15
ÖSSZHATÁS	4/5

79

PII300, 64MB RAM, 500MB HDD

STAR TREK: ARMADA II

StartBox

Kiadó: Activision
Fejlesztő: Mad Doc
Web: www.maddocsoftware.com

HAWKING ÉS A HOLODECK

Egyes felmérések szerint az elmúlt évtizedekben az amerikai populáció nem kevesebb, mint fele fertőződött meg valamilyen szinten a Star Trek név által fémjelzett sci-fi őrülettel. A tévésorozatból és a mozifilmekből áradó mágikus vonzerőnek még az olyan hírességek sem tudtak ellenállni, mint amilyen a népszerű sci-fi író Isaac Asimov, vagy a világhírű fizikus, Stephen Hawking. Előbbit nemcsak személyes barátság fűzte e nagyszerű világ megalkotójához, Gene Roddenberryhez, hanem számos tanulmányban is foglalkozott a Star Trek jelenség hátterével, míg utóbbi szerepet is vállalt a Next Generation sorozat egyik epizódjában. Ebben a különlegesen emlékezetes részben Data az android Sir Isaac Newton, Albert Einstein és Hawking társaságában múlatja az időt a holodecken – állítom, hogy aki akár csak ezt az egyetlen részt is látta a sok közül, az már soha többé nem tud "ugyanúgy" nézni a tudományos-fantasztikus műfajra.

Mindezek tükrében azonnal világossá válik, hogy a számítógépes játékipar miért is látott és lát hihetetlen potenciált a Star Trek témájú programokban. Ehhez képest az ilyesfajta játékok száma akár kevésnek is mondható, igaz, más műfajokkal összehasonlítva az utóbbi években megjelent kb. 10 szoftver jóval inkább valóságos dömpinget sejtet. Persze egy ilyen népes mezőnynek is megvannak a maga előnyei, hiszen óhatatlanul erős verseny alakul ki, s csak a valóban igényes alkotásoknak lehet esélye a sikerre. Nos, ebben az erős ellenállású közegben jött, látott és győzött valamikor 2000 elején az Armada, amely mind a mai napig a "legnagyobb példányszámban elkelt Star Trek RTS" cím büszke birtokosa. Pedig időközben számos trónkövetelő jelentkezett, elég csak a szintén nagyszerűre sikerült StarFleet Command II-re, vagy a Dominion Warsra gondolni. Mivel az előd mindmáig biztosan ül a képzeletbeli trónon, a 2. résznek látszólag semmi más dolga nincsen, mint hogy továbbhaladva a kijelölt úton újabb magasságokba emelje a jól csengő nevet – a kérdés tehát csupán az, hogy ez mennyire sikerült a Mad Doc Software alkotógárdájának…

BALJÓS ÁRNYAK?

Az első ismerkedést követően a fenti kérdésre adott válaszom valószínűleg hangsúlyos "NEM"-ben realizálódott volna, ti. az Activision új üdvöskéjének otthoni konfigurációmon való pályafutása meglehetősen kedvezőtlen előjelekkel indult. Sasa jóvoltából ugyan az Armada II csaknem végleges verzióját volt alkalmam tesztelni, ám az már mindjárt a szoftver telepítését követő első futtatáskor kiderült, hogy a megjelenésig a programon még jócskán akad csiszolgatnivaló, ti. a jelenlegi változat még nemcsak számos grafikus hibát tartalmaz, hanem különböző teljesítménygondjai is vannak. Érdekes módon ezek nem minden alkalommal jelentkeztek, ha viszont igen, akkor bizony szétesett interfészekre és több másodperces fagyásokra kellett felkészülnöm. Őszintén remélem, hogy mire a játék a boltok polcaira kerül, a programozók kijavítják a jelenleg még meglévő hibákat, hiszen az Armada első része (többek közt) arról vált nevezetessé, hogy nagyon kiforrott, stabil kódra épült (mondjuk ettől eltérő véleményeket is hallottam, nekem azonban soha, semmilyen bajom nem volt vele) – igazán kár volna az ilyesfajta demitizálásért… No, de félre az egyéni sirámokkal, lássuk, milyen újdonságokkal is kápráztat el minket a kissé még kiforratlan utód.

1966-NAPJAINKIG

A Gene Roddenberry által teremtett Star Trek univerzum fokozatosan minden idők legnépszerűbb sci-fi világává növi ki magát. A Star Trek egyre nagyobb sikerességének újabb és újabb állomásait 4 filmsorozat, 9 mozifilm és számtalan könyv, rendszeresen megjelenő újság és játék fémjelzi.

2000

Megjelenik az Armada, amely mind a mai napig a legnagyobb példányszámban elkelt Star Trek RTS. "Négy faj, egyetlen galaxis, végtelen stratégia" – hirdeti a játék szlogenje. Sikerének elsődleges záloga az elsőrangú audiovizuális kivitelezés és az innovatív játékmenet kombinációja.

2001

Az elődjéhez képest csaknem minden téren előrelépést hozó Armada II-nek minden esélye megvan arra, hogy nemcsak megismételje, hanem felül is múlja annak sikereit. Ahogy az a Mad Doc honlapján is olvasható: Trek Goes Supernova. Nem újítja meg a műfajt, de felül annak képzeletbeli trónjára.

AMI VÁLTOZOTT...

Az első, szó szerint szembetűnő változást a grafika terén fedezhetjük fel. Az Armada a maga korában a leglátványosabb játékok közé tartozott, olyannyira, hogy még mai szemmel is könnyedén megállná a helyét, pedig időközben olyan, e téren igencsak brillírozó RTS-ek jelentek meg, mint a Dark Reign II, vagy a Z2. A legjelentősebb újítást az jelenti, hogy immár valamennyi objektum (az űrhajókon túl a tereptárgyak is) teljes 3D-ben pompázik: a térbeliesített aszteroidák, csillagközi gázfelhők és planéták nemcsak hihetetlenül jól néznek ki, hanem a hangulatot is nagyban emelik (á la Conquest: Frontier Wars). Az űrhajók modelljeire ugyan továbbra sem az extrémül magas poligonszám jellemző, ám a textúrázásuk (néhány szerencsétlen kivételtől eltekintve) a legélethűbb azok közül, amit RTS-ekben valaha is láttam. Ehhez nagyban hozzájárul az is, hogy a 3D-s motor támogatja az Environmental Bump Mapping eljárást, amelynek köszönhetően az egyes felületeken tapasztalható fénytörések és visszatükröződések hihetetlenül realisztikusnak hatnak. Akiknek ez sem volna eléggé meggyőző, azok kedvéért megemlítem, hogy az Armada II a legmodernebbnek számító Vertex Shading eljárást is képes hasznosítani, miáltal a GeForce 3 és a Radeon 8500 tulajoknak további vizuális élvezetekben lehet részük. A fézerek, fotontorpedók, különleges fegyverek, energipajzs-kisülések, becsapódások és robbanások, és az azok nyomán a sérült hajókból feltörő tűzszökőkutak képviselte fény- és színorgiát azonban szerencsére csaknem mindenki élvezheti – ehhez ugyanis egy mezei, DirectX kompatíbilis 3D gyorsító is elegendő.

A fentebb már többször is említett "harmadik dimenziósítás" a tereptárgyakon túl egyébként magára a játéktérre is kiterjedt, vagyis mostantól fogva a Homeworldben látottakhoz hasonlóan bizony már a harmadik koordinátatengelyt is be kell építeni a stratégiai gondolkodásba. Ez elsőre nagyon ijesztően hangozhat (másodszorra még inkább), ám a magassági, vagy mélységi pozíció (ha van egyáltalán értelme ilyesmiről beszélni a világűrben) szerencsére (?) korántsem játszik olyan fontos szerepet egy-egy ütközet sorsának eldöntésében, mint az előbbi klasszikus esetében. A 3D-s RTS-ek esetében különösen fontos, hogy a játékos nézőpontjának variálhatósága hatékonyan legyen megoldható mindössze néhány billentyű és az egér segítségével. Az Armada II ezen a téren sem vall szégyent: alig néhány perc gyakorlás után már mindenki valószínűleg szélvészsebesen nagyít és kicsinyít majd, forgatja el a játékteret, vagy vált taktikai nézetbe. Apropó, taktikai nézet: már az első részben is találkozhattunk a történések közvetlen közelből való követésére alkalmas "Action view" lehetőségével. A "Tactical view" ezt annyiban fejleszti tovább, hogy jóval távlatibb nézőpontból olyan áttekintést nyújt, ahonnan ráadásul az összes, az alapértelmezett (stratégiai) nézetben elérhető funkció is aktív.

Az Armada felhasználói interfészéről már annak idején is valóságos ódákat zengtem, és lelkesedésem, ha lehet, az újabb inkarnációval eltöltött néhány nap alatt még fokozódott is. A térkép és a kicsinyített "Action view" ablak (amely egyúttal nagyszerűen alkalmas az aktuális fókuszpontként funkcionáló objektum kijelölésére) ugyan lényegében változatlan maradt, ám az egységeinknek kiadható parancsok sora (amelyeket egy könnyedén kezelhető menürendszer segítségével menedzselhetünk) számos új elemmel bővült. Megjelent például egy külön A. I. kapcsoló, amellyel űrhajóink készenléti szintjén (red alert rulez!) és mozgási szabadságának fokán túl azt is befolyásolhatjuk, hogy mennyire autonóm módon kezeljék különleges fegyvereiket. Újdonság továbbá a kötelékek létrehozásának lehetősége. Ezek a fantáziátlan, kizárólag a kétdimenziós stratégiai játékokat másoló RTS-ektől eltérően valóban a futurisztikus, térbeli űrharc lehetőségeire szabottak. Különösen ötletes például a csatahajókat a frontvonalba, a "tüzérséget" középre, míg a kiszolgáló egységeket hátra csoportosító "Assault wall", vagy a szkennerek teljesítményét maximalizáló "Sheet" alakzat, hogy a felderítésre és járőrözésre ideális (természetesen teljesen háromdimenziós) "X"-ről ne is szóljak. A kiegészítéseken túl szerencsére az eredeti interfész jó tulajdonságai is kivétel nélkül megmaradtak, köztük az a "kötelék menü" is, amelyben egy különböző egységekből álló adott alakzat valamennyi cselekvési lehetősége felsorolásra kerül. Így elkerülhetővé válik az a vetélytársaknál megszokott kínos szituáció, amikor az ütközet káoszában rémülten keresgéljük különleges felszereltségű űrhajóinkat – az Armada II interfésze készséggel

megteszi ezt helyettünk, s a parancsot automatikusan az azt végrehajtani képes egységre vonatkoztatja.

A választható fajok száma is jelentős bővülésen ment keresztül, immár 6 különböző létforma közül választhatjuk ki a nekünk leginkább tetszőt. Az első részben is szereplő Federáción, Klingonokon, Romulánokon és Borgokon túl most a Cardassiaiak és a Voyagerből megismert 8472-es faj sorsát is kezünkbe vehetjük. Ez azonban sajnos csak az "Instant action" vagy a "Multiplayer" játékmódokra igaz, ti. az egyjátékos üzemmód csak 3 különböző fajhoz (sorrendben: Federáció, Klingon és Borg) kapcsolódó hadjáratot tartalmaz. A kampányok az eredeti Armadában megszokott módon egymásra épülnek, vagyis az első sikeres befejezése után a következőben a másik oldalon kell bizonyítanunk, miközben a történet folyamatosan halad előre. Az előd mára talán már kissé limitáltnak tűnő egységválasztéka (ami mondjuk megint igencsak relatív, hiszen a fajonként 8 különböző típusú űrhajó és a 10 fix telepítésű egység akkoriban igazán nem volt kevésnek nevezhető) is végérvényesen a múlté: mind a mobil, mind a statikus egységek száma jelentősen megnőtt. Ez persze azonnal felveti azt a kérdést, hogy az újsütetű változatosság nem ment-e az első részben zseniálisan eltalált játékegyensúly rovására. Nos, örömmel jelenthetem, hogy ezen a téren továbbra sincs baj, vagyis az egyes fajoknak továbbra is megvannak a maguk erősségei és gyengeségei, anélkül, hogy bármelyik is behozhatatlan előnybe vagy hátrányba hozná valamelyiket. Külön kiemelendő, hogy mindezt amellett sikerült elérni, hogy a választható oldalak időközben még karakteresebbé is váltak: pl. az egyes fajoknak immár teljesen eltérő a nyersanyagigényük. Szemben az eredeti Armadával, amelyben a "bányászat" kizárólag a holdakból kitermelhető dilithiumra korlátozódott, a második részben két új stratégiai jelentőségű matéria is megjelent a nagyobb planétákról (amelyeket kolonizálni is lehet) beszerezhető fém és a csillagközi gázfelhőkből (nebulákból) kivonható latinum formájában. Sőt, a termelőszektor sikeres működtetéséhez a nyersanyagtermelés önmagában immár nem is elegendő, ti. új elemként bizonyos ritka matériák beszerzésére csak a szövetséges fajokkal, vagy pedig a "világűr kalmárjaival", a Ferengikkel folytatott kereskedelem nyújthat megoldást.

...ÉS AMI NEM

Mint azt a "Homok a gépezetben" rovatból is tudjuk, "a változás az egyetlen megváltoztathatatlan szabály." Az Armada II esetében a fenti szabályt erősítő kevés kivétel egyike (szerencsére) a zene, hiszen kinek is jutna eszébe belekontárkodni Jerry Goldsmith örökérvényű klasszikusába? Persze itt is feltűnnek a fő témához illeszkedő, egyedi motívumok, ám abszolút csak a jó ízlés határain belül - egyszóval a dobgépek, loopok és groove-ok kedvelőinek itt nem sok babér terem. Sajnos ugyanez igaz a rockrajongókra is (mint amilyen ugyebár jómagam is volnék), pedig gondoljatok csak bele, mi lehetne annál felemelőbb, mint amikor két ikergitár vijjogásától kísérve az Enterprise végső rohamra indul... vagy amikor súlyos basszusfutamok jelzik a Borg kocka megérkeztét. Visszakanyarodva a valósághoz: a zenei aláfestés minősége elsőrangú, akárcsak az egyéb hangeffektusoké – mint azt már korábbi Star Trek témájú cikkeimben is említettem volt, ez valószínűleg annak tudható be, hogy a filmeket és a tévésorozatokat jegyző Paramount Pictures állítólag saját "audio library"-jét bocsátja a fejlesztők rendelkezésére. Hát igen, az "űrben pozícionált 3D hangzásnál" (copyright by Joshua) kevés szórakoztató dolog létezik... Mondjuk, éppen ebbe a kategóriába tartoznak az Armada II összekötő jeleneteiben feltűnő, a Next Generation sorozatból már jól ismert szereplők, és a hangjukat kölcsönző színészek, akik közül ezúttal is a Jean-Luc Picard kapitányt megszemélyesítő Patrick Stewart viszi a prímet. Egyébként eme jelenetek vizuális minőségére sem lehet panasz, habár se nem jobbak, se nem rosszabbak az előző részben látottaknál - az űrcsaták mindenesetre most is nagyon látványosak.

Viszonylag érintetlen maradt maga a játékmenet is, vagyis itt is a már-már megszokottnak mondható 4x (termelés, kutatás-fejlesztés, felfedezés, hódítás) struktúra köszön vissza. Tény, hogy ezen a területen nem is várhatunk földcsuszamlásszerű változásokat, hiszen olyan, valósággal új műfajt teremtő alkotásokból, mint a Civilization, vagy a Dune II, évtizedenként mindössze egy maroknyi jelenik meg. Azt azonban joggal elvárhatjuk, hogy az új játékok elmenjenek az adott műfaj "Végső Határáig", s pontosan ez az a terület, ahol az Armada II a maximumot nyújtja.

ARÉNA
- StarTrek: Armada 2
- StarTrek: Armada
- Conquest: Frontier Wars

TO BOLDLY GO, WHERE NO MAN HAS GONE BEFORE...

Az már a változásokat és az állandóságokat részletező fejezetek mennyiségi összehasonlításából is kiderülhet, hogy itt bizony az újdonságok vannak - ráadásul nem is akármekkora - túlsúlyban. Az Armada II elődjével összehasonlítva tehát szinte minden területen megújuláson ment keresztül, ami azonban más alkotásokhoz képest nemcsak kvantitatív, hanem kvalitatív téren is realizálódik. Kiemelkedő audiovizuális megvalósítás, lebilincselő játékmenet, egyszóval nagyszerű alkotás: ez a megrögzött Star Trek rajongókon túl nemcsak az RTS-ek barátainak, hanem minden, a számítógépes játékokat kicsit is kedvelő egyén számára elég kell, hogy legyen. Ha a jól ismert Star Trek szlogent szeretném alkalmazni, azt is mondhatnám, hogy akárcsak elődje, az Armada II is "eljutott oda, hol még senki sem járt." Kövessük hát mi is bátran a Mad Doc Software felfedezőit az "Ismeretlen Tartományba".

Joshua

KAPCSOLÓDÓ LINKEK
www.startrek.com
www.activision.com

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	14/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	5/5

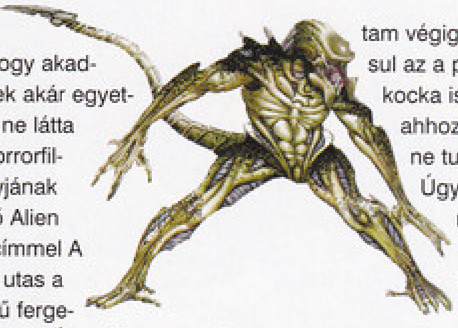
P500, 64MB RAM, 500 MB HDD, D3D

92

ALIENS VS. PREDATOR 2

StartBox

Kiadó: Sierra
Fejlesztő: Monolith
Homepage: www.sierra.com



Nem hiszem, hogy akadna köztetek akár egyetlen is, aki ne látta volna a horrorfilmek ősatyjának nevezhető Alien (magyar címmel A nyolcadik utas a halál) című fergeteges alkotást. Én még nagyon fiatal voltam akkoriban – úgy 1981-1982 körül volt -, ezért sajnos nem engedtek be a moziba, de jó pár évre rá sikerült az egyik közeli, iskolai barátom szüleinek jól rejtegetett videokazettái közt megtalálnunk, s persze megnéznünk. Az igazat megvallva akkor én jórészt csak a szemhéjam belsejét láttam, s inkább csukott szemmel izgultam végig a filmet, ráadásul az a pár látott képkocka is elég volt mindahhoz, hogy napokig ne tudjak elaludni. Úgyhogy az első részt csak nemrég a DVD-nek köszönhetően tudtam alaposan megcsodálni. Évek múlva aztán következett a James Cameron-féle folytatás, amelyet filmkritikai szempontból már-már a kategória legjobbjának is nevezhetnénk – lélegzetelállító, vérfagyasztó és izgalmas mozi, amelyet mind a mai napig szívesen nézek meg újra és újra. De minek is taglalom mindezt, hiszen valószínűleg Ti is átéltétek, egyszerűen nem tudom elképzelni, hogy valaki is közületek ne látott volna a négy rész közül legalább egyet.

A másik két film, amelyek ugyancsak a hasonlóan fenomenálisra sikerültek, mint az egész Alien kvartett, egyszerűen csak Predator 1 és 2 néven ismert világszerte. Személy szerint nekem kicsit jobban húz a szívem az előbbi sorozat felé, de valljuk be: mindegyik nagyszerű alkotás. És hogy miként fonódnak össze a két különálló horror eseményei? Nos, erre a választ az a sikeres könyvsorozat adja meg, melyből már jó néhány példány megjelent magyar fordításban is, és amelyek logikus cselekményei vázolják az LV-426-on történt eseményeket.

A hatalmas sikerek ellenére sohasem gondoltam volna, hogy e témákból valaha számítógépes program készüljön. De ez persze korántsem jelentett gondot számomra, hiszen annál nagyobb volt a meglepetés – no meg persze az öröm -, amikor 1999-ben a Fox Interactive és az EA gondozásában megjelent az Aliens vs Predator nevű FPS. A játék egyszerűen szólva nagyon jó volt. És ezt a tényt nem azoknak a grafikusoknak és programozóknak köszönhette, akik a látványért voltak felelősek, hanem azoknak, akik igyekeztek a játék bitjei közé minél jobban belecsempészni a filmek felülmúlhatatlan hangulatát. A múlt hónapig e játékot tartottam minden idők legfélelmetesebb programjának. Bármikor, ha leültem vele játszani, rövid időn belül abba kellett hagynom azt, mert egyszerűen nem tudtam elviselni azokat az izgalmakat, amelyeket az AvsP okozott nekem. De szerencsére ezzel nem voltam egyedül... félelmetesen jó volt.

CSAK ERŐS IDEGZETŰEKNEK!

Az előbb említett múlt időt pedig azért használtam, mert – mint ahogyan azt már tudjátok – megérkezett a várva várt folytatás, amely nemcsak szebb, de ha lehet, még vérfagyasztóbb, mint elődje volt. Pedig ha a nagy elóddel szeretnénk összevetni, akkor hamar észrevennénk, hogy ahhoz képest nem sok minden változott: először is maradt a három játszható karakter, a fegyverek nagyobb része, no meg persze a zene, amelyről – és a hanghatásokról – majd egy kicsit részletesebben írok még. A készítők csupán azt változtatták meg, amit kellett. Elsőként lecserélték a grafikus motort, azután felturbózták a multiplayer lehetőségeket, végezetül pedig készítettek három hos-

1999

Blood 2: The Chosen

Rég volt, jó volt, de mai szemmel talán már kicsit egyszerűnek tűnhet a játékosok számára. Ennek ellenére a mai napig jól mutat monitorunkon, amit e havi teljes játékprogramunknak köszönhetően Ti is megerősíthettek.

2000

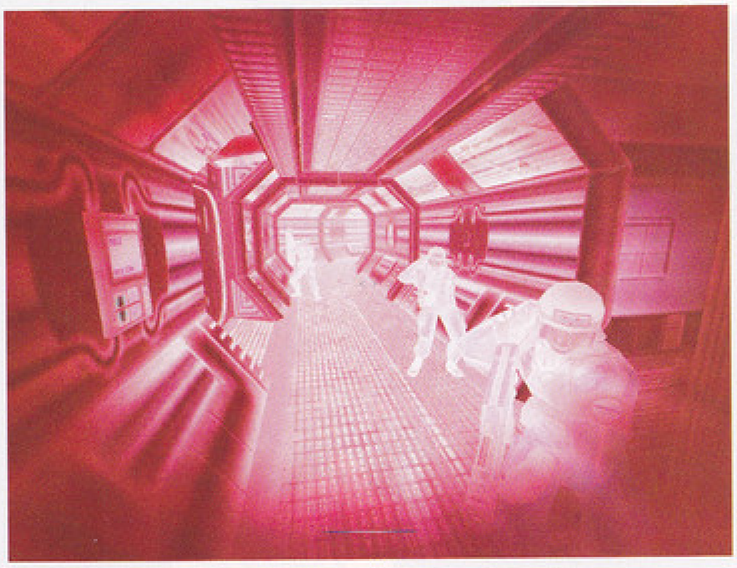
No One Lives Forever

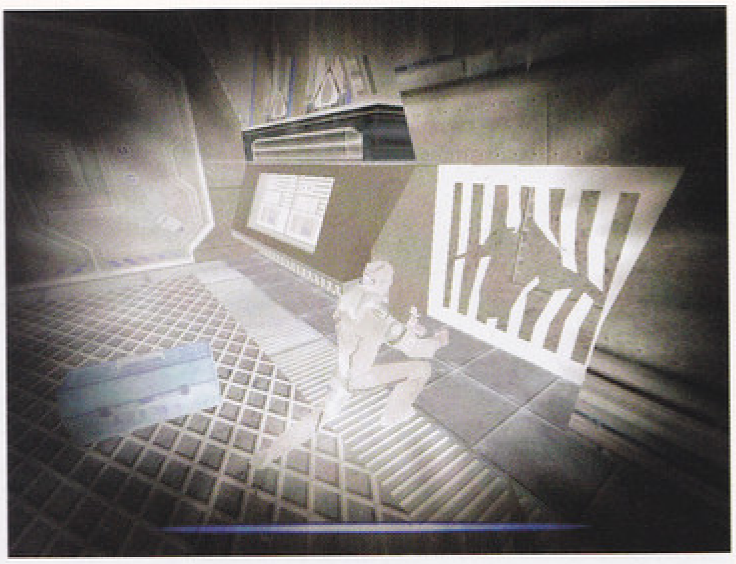
A NOLF-t a mai napig a legszebb LithTech motoros játéknak tartjuk számon. De ha e tényt figyelmen kívül szeretnénk hagyni, a beépített MI miatt is kiemelkedően jó szoftverként emlegetnénk.

2000

Sanity: Aiken's Artifact

A Sanity nem igazán az előző két stílus kedvelőinek készült. A rengeteg logikai feladatának és furcsa játékmódjának köszönhetően sajnos nem sokan ismerhetik, pedig a LithTech ebben is jelesre vizsgázott.





szabb-rövidebb kampányt, amelyek - így utólag, végigjátszva - úgy érzem, leginkább csak azért vannak, hogy segítségükkel alaposan kiismerjük a többszereplős játékmód főszereplőit és azok képességeit.

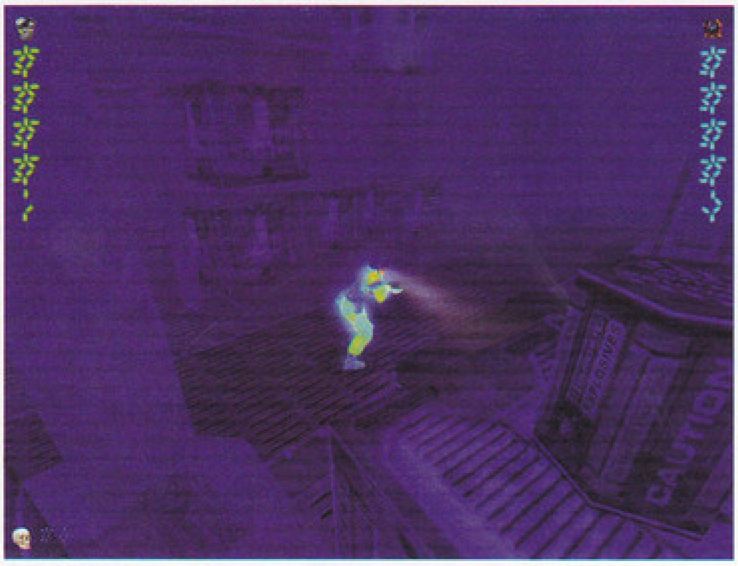
És ha már a történet, illetve a küldetéssorozatok taglalásába belefolytam, akkor hadd beszéljek pár szóban a számokról. A hármas szám jelen esetben nemcsak a három különböző játszható fajt jelenti, hanem egyúttal az indítható kampányok számát is. Ezekben egyenként hét fejezet található, melyek közt két-három alkalommal találkozhatunk Loading feliratokkal. Egy-egy ilyen összefüggő jelenet végigjátszása (normál szinten, első alkalommal) kb. egy, gyakorlott egyéneknek háromnegyed órát vehet igénybe, ezért aztán az egyszemélyes játékórák száma könnyen kiszámolható: háromszor hét, azaz bő 21 óra. FPS-hez képest ez igen szép adat, viszont azt javaslom, hogy miután végignyomtátok a szokásos kommandós-sztorit, vessétek bele magatokat a többibe is. Ezt azért mondom, mert sajnos az előző részben kicsit elhanyagolták a Predator és az Alien küldetéseket, de ez alkalommal erről szó sincs. Sőt! Na, de lássuk őket egyenként...

A TENGERÉSZGYALOGOS

Tagadhatatlanul mindenki kedvence, no de kihez is húzna a szívünk először, ha nem az emberi faj képviselőihez? Igaza is van mindenkinek, aki e karaktert választja elsőnek, mert a Marine menüpont megnyomása után hamar megismerkedhetünk azzal a felülmúlhatatlan hangulattal, amely az egész játékot jellemzi. Sötét, nyomasztó vidéken kezdünk, ahol életnek szinte semmi nyomát sem találjuk, s amely roppantul hasonlít a filmbéli LV-426-os kolóniára. Mindenütt vér és savmarta lyukak jelzik a pusztítás nyomait, csupán elszórt feljegyzésekből következtethetünk az eseményekre – és persze sehol egy holttest. Már az elején hamar elszakadunk társainktól, s hamar kézzel fogható bizonyítékunk lesz, hogy mi is történt a telepen: az Idegenek itt vannak, és most minket akarnak. Magyarán kalandban nem lesz hiánya senkinek sem.

Fegyvereinket a moziból és az előző részből már megismerhetjük. Oldalunkon harci kés és pisztoly fityeg, kezünkben pedig különböző puskákat vehetünk. E gyilkoló eszközök természetesen kétféle tüzelési módban működhetnek, és a történet alatt e lehetőség sosem marad kiaknázatlanul – nem úgy, mint sok más hasonló programban. Elsődleges pusztítónk a „jó öreg" Pulse Rifle lesz, melynek segítségével akár gránátokat is dobálhatunk – ez az, amelyikkel Ripley is keményen odavágott a királynő keltetőjében. A második a Smart Gun, amelyet ha karakterünk kezébe teszünk, kellemetlen mód lelassulunk, és nem leszünk képesek kikerülni a közeli támadásokat. Viszont ennek hatékonysága páratlan, ráadásul alapból rásegít a célzásra, ezért ha távolra szeretnénk valahová ólmot szórni, akkor feltétlenül gondoljunk rá. Ezenfelül kipróbálhatunk lángszórót, gránát- és rakétavetőt, valamint forgótáras géppuskát.

Volt egy olyan fegyver is a játékban, amelyikre igencsak mosolyt fakasztó helyen leltem rá, nevezetesen a mesterlövész puska. Miután kivégeztem a főmumust, ellenfeleimmel a sarkamban



kirohantam a teremből valamilyen platform széléig, ahol a segítség szállítóhajó formájában várt rám. Kezembe vettem a karabélyt, de mivel sok hasznát nem láttam a csapatostul felém rohanó idegenekkel szemben, váltottam. Pár másodperc múlva már vége is volt az egész játéknak, már ami e karaktert illeti. Hm. Na majd, multiban kipróbálom... :)

AZ IDEGEN

Az előző rész negatív tapasztalatait alapul véve előítéletekkel kezdtem bele az Idegenek küldetéssorozatának „végigszenvedésébe". Szerencsére aztán szenvedésről szó sem volt – legalább is részemről. A készítők rengeteg munkát fektettek abba, hogy a három választható faj közül ezt az élőlényt is megkedveltessék velünk. Az idegenek történetét megfigyelő játékosban – vagy annak szüleiben – a szereplő mibenlétéből adódóan ugyan felmerülhetnek morális gondolatok (miszerint a brutális játékok milyen hatással lehetnek a gyerekekre), én mégis úgy érzem, hogyha sikerül túltennünk magunkat azon a tényen, hogy humanoidok agyvelejével kell táplálkoznunk az életben maradáshoz, és ez „csupán" játék, akkor igen izgalmas szórakozásban lehet részünk.

Kezdetekkor arctámadót irányítunk, feladatunk pedig az lesz, hogy elszigetelt áldozatot találjunk, és lepetézzünk annak testébe. Ha ezzel megvagyunk, megszülethetünk, magyarán ki kell rágni magunkat szerencsétlen flótás testéből – ez nagyon tetszett, roppant eredeti ötletnek tartom –, és árnyékban maradnunk mindaddig, amíg egy apróbb emlőst találunk. Ezután már következnek is az izgalmas vadászatok, melyekben az elpusztulásunk elkerülése érdekében embereket kell ölnünk, és azoknak testéből lakmároznunk.

Az AvsP 2-ben e szereplőt irányítva fegyverünk maga a testünk lesz. A kezünkkel bárkit pillanatok alatt széttéphetünk, fullánkunk segítségével pedig rövid időre ártalmatlanná tehetünk. Képesek lehetünk bárhol megtapadni, ezért aztán akár fejjel lefelé a plafonon is rohangálhatunk, ha kedvünk tartja. Látásunk is sokkal kifinomultabb, mint az embereké, ezért aztán az idegenek számára a sötét nem akadály – amit ha tehetünk, érdemes is kihasználni. Harc esetén ajánlatos azonnal a fejre támadni (ekkor a képernyő tetején és alján megjelennek undorító fogaink) és egyetlen harapással elintézni áldozatunkat. Ekkor ugyanis jóval több életerőt „szívunk" magunkba.

Az Alien küldetések alatt a legtöbb gondot csupán az okozta, hogy egyszerűen nem találtam meg valahol a közelben fekvő szellőzőt, vagy valamilyen elrejtett alagutat. Ebből adódóan, s mivel számára csupán a Predator elintézése jelent nagyobb kihívást, viszonylag hamar végigjátszhatjuk vele a sztorit. Mégis, e rövid játékidő ellenére kijelenthetem, hogy azok az órák voltak a legizgalmasabbak, amelyekben megtestesíthettem a négy lábon járó halált. Talán csak azért, mert e tény már önmagában is oly eredeti, hogy már csak azért is érdemes kipróbálni, hogy valami újat láthassunk.

A RAGADOZÓ

Szó se róla, e lény áll a táplálkozási piramis csúcsán, ő tökéletes gyilkológép. Kegyetlen ötvözete a két előbb említett fajnak, brutális és mindenek előtt jól felszerelt vadász. Fel is merülhet mindenkiben a kérdés – legalább is bennem felmerült –, hogy akkor hol marad a kihívás, ha a Predatort irányítva mindenkit lesöprünk a színről? Nos, a választ igazán maga a játék adhatja csak meg, de higgyétek el, bőven lesz olyan eset, hogy csak pislogunk a „You are Dead" feliratra monitorunkon. A készítők rengeteg odafigyeléssel igyekeztek úgy kialakítani a pályákat, hogy az első perctől az utolsóig méltó ellenfeleket vonultassanak fel elénk, akiket persze nem lesz könnyű becserkésznünk.

Mint ahogyan azt a moziban vagy a tévében már láthattuk, a Predator életcélja maga a vadászat. Álcázó-berendezésének köszönhetően képes majdhogynem teljesen láthatatlanná válni, sisakjába beépített három vizuális látásmódjának köszönhetően pedig mindenkit meglát, és mindent észrevesz. Ha egerünkön a középső gombja mellett Wheel is található, akkor annak segítségével (no meg persze a billentyűkkel is) bármikor

ránagyíthatunk az elénk vetülő tájra. Fegyverzete is rendkívüli, arzenáljának legtöbbet használt darabja a vállunkra szerelhető plazmafegyver, amelyet az előbb említett vizuális módoknak köszönhetően kegyetlen gyilkoló eszközzé avanzsálhatunk – ugyanis ha a V billentyűvel változtatunk a nézetek közt, automatikusan és villámgyorsan kijelölhetjük és elintézhetjük a célpontjainkat.

A hab a tortára pedig az, hogy ha a helyzet engedi – vagyis a közelben nincs ellenfelünk -, no meg persze ha a megfelelő mennyiségű energiával rendelkezünk (amit a képernyő jobb oldalán megfigyelhetünk, ehhez a művelethez pedig legalább a fele szükséges), akkor egyetlen gombnyomással maximumra tornázhatjuk életerőnket (G billentyű). Ha pedig az energiamutató alacsonyan jár, akkor hasonlóan gyors mozdulattal (alapból a T gomb) csurig tölthetjük lemerült akkumulátorainkat. Ehhez persze nem árt néhány másodperc szabadidővel rendelkeznünk, mindenesetre ez mit sem von le abból az értékből, amelyet e lény képviselhet a többszereplős játékok alatt.

LITHTECH A CSÚCS

Az, hogy mennyit is számít a külalak az FPS-ek esetében, nem kérdéses téma. Ha röviden szeretnék válaszolni, akkor csak annyit mondanék, hogy majdnem mindent. Ezért aztán a legtöbb szoftverfejlesztő igyekszik folyamatosan minél több pénzt és munkát belefektetni valamiféle 3D-s grafikus motor elkészítésébe, amely minden tekintetben megállja a helyét a piacon: gyors, szép és rengeteg videokártya által támogatott különleges hatást támogat. A legsikeresebb ilyen motorok több játékba is bekerülhetnek, természetesen ilyen a jelen pillanatban felvonultatott, legújabb verziójú LithTech Engine is. Ennek a kódnak köszönhető csodás látványvilággal utoljára a No One Lives Forever című játékban találkozhattunk, amelyről annak idején dicshimnuszok zengtek világszerte. Azóta pedig csak javítottak rajta!

A pályákat egytől egyik ízlésesen és nem túlzottan bonyolultan tervezték, no és persze rajzolták meg. Minden helyszín és szoba gyakran ismerősnek tűnhet számunkra valamelyik Alien részből. Az épületek, a járművek, de még a fegyverek is alapos utánjárást követően készülhettek, s úgy éreztem, hogy rengeteg munkát fektettek abba, hogy minél inkább képesek lehessünk arra, hogy a könyv vagy a film szereplőivé váljunk. A karakterek hatalmas textúrákban pompáznak és rengeteg poligonból épülnek fel, ráadásul még olyan apróságokra is odafigyeltek, mint az arcok alapos becsontozása, aminek köszönhetően képesek külön mozgatni szemüket vagy arcizmaikat. A fényeket, a különleges effektusokat (például a ködöt) még meg sem említettem, pedig amikor megláttam a tengerész válláról világító fényszórót, azonnal leesett az állam. Egyszerűen az egész gyönyörűre és filmszerűre sikeredett – mindennek élvezhető megmozdításához természetesen jobb gép dukál.

ARÉNA

Aliens vs. Predator 2

No One Lives Forever

Red Faction

ARRGHHH... SZIIIIII... HAMM – AZAZ A HANGOKRÓL

Általában nem szoktam külön kitérni egy-egy program hanghatásaira, kivéve persze, ha azok említést érdemelnek - legalábbis hosszasan sosem feszegetem e témát. Viszont ez alkalommal formabontó leszek, ugyanis meg kell jegyeznem, hogy az AvsP 2 hanghatásai és zenéi messze felülmúlnak minden közelmúltban megszólalt játék szisszenetét. A játék elsősorban ezt annak köszönheti, hogy a legtöbb hangeffektus a két sorozatból került át, de amint újra felcsendülnek a játékban, ráébredünk, hogy még most is képesek félelemmel megtölteni a szobát. A fegyverek ropogása, az idegen szuszogása és morgása, a ragadozó harci kütyürkéinek zajai mind-mind visszaadják azt a hangulatot, amelyiket minden idők legjobb sci-fi horrorjainak megtekintésekor hallhattunk.

A zenével pedig szinte ugyanez a helyzet. Nem is kívánok hosszas ódákat zengeni róla, csupán annyi különlegességet tudnék megjegyezni vele kapcsolatban, hogy ezúttal az idegtépő dallamok interaktívak. Tehát nem audió sáv formátumban lettek letárolva a második korongon (mint az előző részben), hanem digitális módon (mp3, vagy más formátumban), így ha akciódús jelenethez érkezünk, a zenei aláfestés átvált, s így képes gyorsan egekbe tornázni pulzusunkat.

CSAK NÉZÜNK, MINT A MOZIBAN

A demó és pár előzetesen látott animáció alapján elhamarkodottam ítéltem meg a programot. Rosszul tettem, de szerencsére most lehetőségem nyílt arra, hogy mindenki előtt megmásítsam korábbi véleményem, és kinyilatkoztassam: az AvsP 2 kihagyhatatlan mestermű! Bármilyen hibáját felhánytorgathatjuk, bármilyen gyenge kifogásokkal érvelve pocskondiázhatjuk, mégis, amikor ott tartunk, hogy párszavas véleményt szeretnénk róla alkotni, akkor csak felülmúlhatatlan hangulatát leszünk képesek felidézni. E tulajdonsága ugyanis minden létező és nem létező hibáért kárpótolni fogja a játékost. Még akkor is, ha ő ezt nem akarja, csupán csak kipróbálta a programot. Horror és sci-fi kedvelőknek pedig kifejezetten kötelező darab.

Chris

GRAFIKA	22/25
ZENE/HANG	15/15
JÁTÉKÉLMÉNY	38/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	13/15
ÖSSZHATÁS	5/5

93

P300, 64MB RAM, 1000 MB HDD, D3D

CIVILIZATION III

StartBox

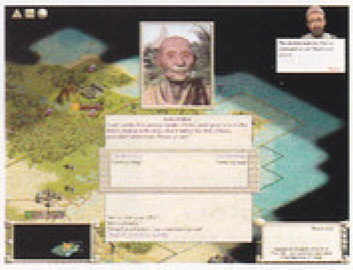
Fejlesztő: Firaxis
Kiadó: Infogrames
Web: www.civ3.com

Kevés olyan legendás fejlesztő van jelen manapság a játékpiacon, mint Sid Meier. Életútja során rengeteg nagyszerű játékot adott nekünk, s úgy tűnik, hogy az alkotókedve most sem csillapodott. Hihetetlen mennyiségű energia szorulhatott ebbe az emberkébe, ha a Pirates!, a Colonization és a Civilization (most csak a legismertebb neveket említettem meg) után volt mersze belevágni a Civilization III-ba. Ez a vállalkozás egy cseppet sem volt veszélytelen, hiszen ilyen előélettel a játékosok jogosan várták el tőle, hogy felülmúlja önmagát. Ez persze meglehetősen irreális elvárás, hiszen azt minden épeszű játékos tudja, hogy a Pirates! játékélményét egyszerűen lehetetlen felülmúlni (azért azt nagyon remélem, hogy Meier bácsi addig nem vonul nyugdíjba, míg el nem készíti a Pirates! III-at). Az intenzív tesztelés során azonban kiderült, hogy a Mester ismét olyan játékot alkotott, amelyikre méltán büszke lehet.

AZ ALAPOK

A Civilizationt nem hiszem, hogy nagyon be kellene mutatnom a hardcore játékosoknak. Ez volt az a cím, mely a 90-es évek elején hónapokra a monitorok elé szegezte a stratégiarajongók népes táborát. A jól bevált recepten most sem változtattak, de sikerült néhány olyan új ötletet becsempészni a játékba, melynek hatására még az öreg veteránok is szívesen nekilátnak a birodalomépítésnek. Az évek során több folytatás is napvilágot látott, de az eredetinek a hangulatát egyiknek sem sikerült felülmúlnia.

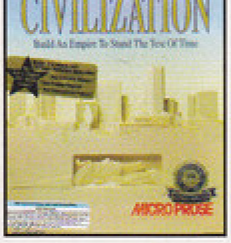
A játékosok újabb generációja talán nem érti igazán, hogy miért is lelkendezünk egy olyan játék felett, melynek a grafikája messze elmarad a mai 3D-s játékcsodák mögött. Az ok igen egyszerű: ezekkel a játékokkal játszva sokkal nagyobb játékélményben lesz részünk, mint a manapság oly divatos RTS-ekben (tisztelet a kivételnek). A játék időszámításunk előtt 4000-ben kezdődik, s Krisztus után 2050-ben ér véget. 6050 év áll a rendelkezésünkre, hogy legyőzzük az ellenfeleinket, s a nevünk bekerüljön a történelemkönyvekbe. A Civilization III-ban 16 különböző népcsoport közül választhatunk, de a beépített szerkesztők segítségével lehetőségünk lesz saját nemzetet készíteni. Minden nép két alapvető jellemzővel indul a játék elején, ez határozza meg a játékstílusukat a későbbiekben. Minden nemzet rendelkezik egy különleges egy-



1990

Civilization

A sorozat első része új stílust teremtett, melyet azóta is nagyon sokan próbáltak meg lemásolni. A siker frenetikus volt, a játékot minden idők egyik legjobb stratégiájaként tartják számon.



1996

Civilization II

Sid Meiernek és csapatának 6 év után jutott újra eszébe leporolni a Civilizationt. A játék új grafikus motort kapott, és kijavították az első rész legnagyobb hibáit. Arra azonban kínosan ügyeltek, hogy az eredeti elképzeléstől ne távolodjanak el túlságosan.

1999

Civilization: Test of Times

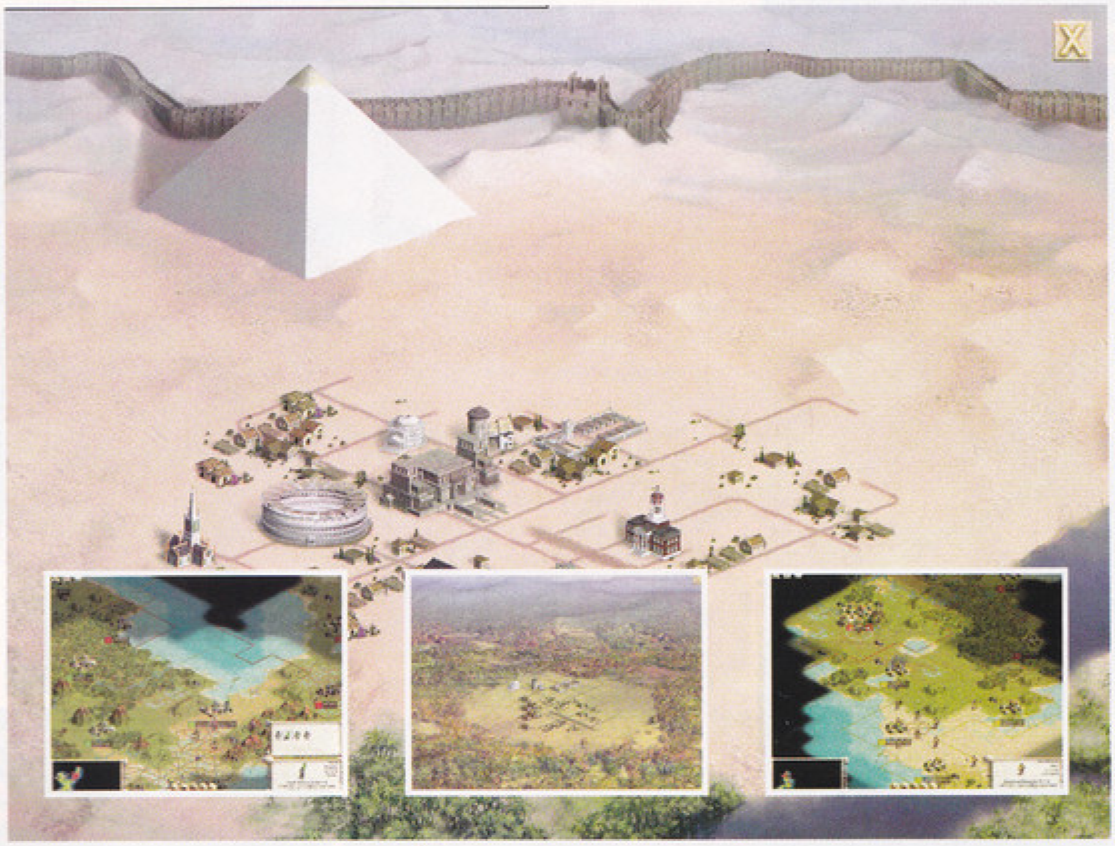
Sid Meier és csapatának a távozása után a Microprose még egyszer megpróbálkozott pénzt csinálni a Civilization névből. A fantasy és a sci-fi világok azonban nagyon nem jöttek be a játékosoknak, így a kísérlet csúfos kudarccal végződött.

1999

Call to Power

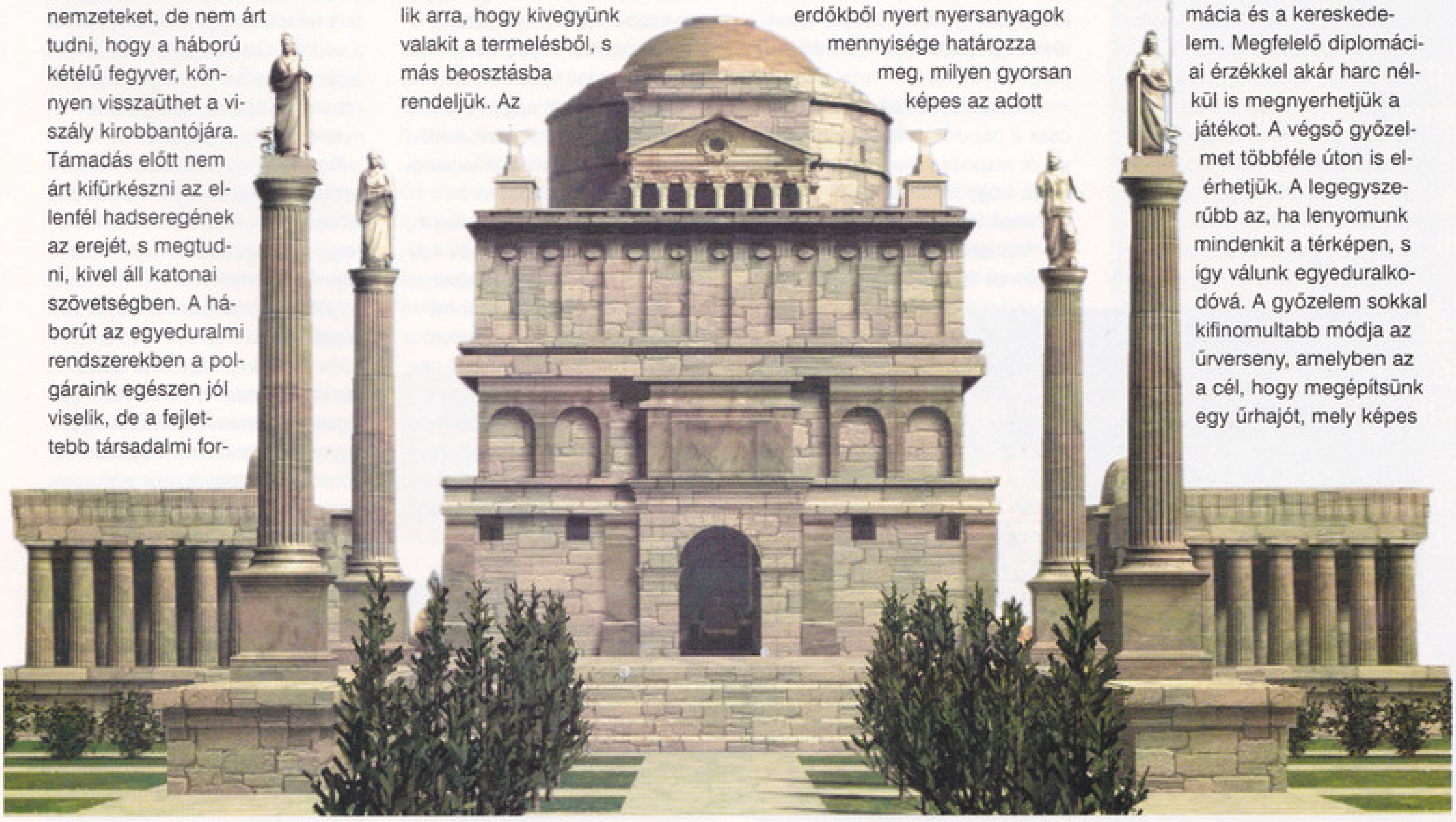
Az Activision is kiadta a saját Civilization játékát 1999-ben. Ez már egy fokkal jobb volt, mint a Test of Time, de a nagy elődök színvonalát nem tudta elérni. Sid Meiernek nem volt semmi köze a fejlesztéshez. A kiadónak jogi gondok miatt a névből el kellett hagynia a Civilization szót.

séggel, amelyet csak ő képes kifejleszteni. A játék elején alaposan meg kell fontolnunk, hogy kit választunk. A rómaiak már a játék elején képesek légiósokat toborozni, s így jelentős előnyre tesznek szert a többi nemzettel szemben. Az amerikaiak viszont csak a modern korban kapják meg a különleges egységüket, az F-15-ös vadászgépet, de akkor az összes ellenséges vadászgépet legyalázzák. Induláskor mindenki egyetlen telepessel és egy hozzá tartozó munkással kezd. Első lépésben megfelelő helyet kell keresnünk, ahová a fővárost letelepítjük. A tengerpart nagyon jó választás, főként akkor, ha van a környéken néhány bánya. Egyetlen várossal persze nem lehet mit kezdeni, ezért szükségünk lesz új településekre is. Az előrelátó vezetők igyekeznek a legjobb területeket megszerezni a játék elején (arany- és vasércbányák, lovak, halak, drágakövek…). A városok terjeszkedésének a szomszédos birodalmak megjelenése szabhat gátat. A harcias kedvű játékosok egyből megtámadhatják az útjukban álló nemzeteket, de nem árt tudni, hogy a háború kételű fegyver, könnyen visszaüthet a viszály kirobbantójára. Támadás előtt nem árt kifürkészni az ellenfél hadseregének az erejét, s megtudni, kivel áll katonai szövetségben. A háborút az egyeduralmi rendszerekben a polgáraink egészen jól viselik, de a fejlettebb társadalmi for-



mákban (demokrácia, köztársaság) már néhány háborús kör után hangot adnak elégedetlenségüknek. Nagyon oda kell figyelnünk a városokban dolgozó népesség hangulatára, mivel ha azok elégedetlenek a dolgok menetével, megtagadják a munkát, s abban az esetben az a város kiesik a termelésből, míg rendet nem teremtünk. A lakosság hangulatát figyelve könnyedén ki tudjuk találni, mikor is következik be a lázadás. Arra kell ügyelnünk, hogy mindig több boldog ember lakjon a városban, mint boldogtalan. Baj esetén lehetőségünk nyílik arra, hogy kivegyünk valakit a termelésből, s más beosztásba rendeljük. Az egész civilizációnk a városok menedzselésén áll vagy bukik, ezért alaposan oda kell figyelnünk erre a részre. A gazdaságunk három fő alappillérre támaszkodik. A lakosság számának növeléséhez elengedhetetlen a megfelelő szintű élelmiszertermelés. Csak akkor növekedhet a városunk, ha több ennivalót termelünk, mint amennyit a polgáraink elfogyasztanak. Rendkívül fontos a kereskedelemből és a luxuscikkekből befolyó pénz mennyisége. A kincstárba kerülő adókból finanszírozhatjuk a hadseregünket és a nagyszabású építkezéseket. A bányákból és az erdőkből nyert nyersanyagok mennyisége határozza meg, milyen gyorsan képes az adott

város legyártani az épületeket és az egységeket. Fontos szerepet kapott a játékban a diplomácia és a kereskedelem. Megfelelő diplomáciai érzékkel akár harc nélkül is megnyerhetjük a játékot. A végső győzelmet többféle úton is elérhetjük. A legegyszerűbb az, ha lenyomunk mindenkit a térképen, s így válunk egyeduralkodóvá. A győzelem sokkal kifinomultabb módja az űrverseny, amelyben az a cél, hogy megépítsünk egy űrhajót, mely képes



elérni az Alpha Centaurit még a riválisok előtt.

ÉS AZ ÚJDONSÁGOK?

Mint látható, a Civilization III játékmenete alapvetően megegyezik az elődökével, de számos olyan újdonságot tartalmaz, melyekre érdemes részletesebben is kitérni. A legfontosabb ilyen újítás a kultúra megjelenése. Minden város körönként kultúrapontokat generál, melyek ha elérnek egy bizonyos szintet, akkor az adott város befolyása a környező régióra megnövekszik. Abban az esetben, ha ebben a térségben olyan (más nemzethez tartozó) város található, melynek sokkal kisebb a kulturális szintje, esélyünk van arra, hogy az a város beleolvad a birodalmunkba. Ebben az esetben nem keveredünk háborúba a szomszédos országgal, hiszen a városlakók önként és dalolva álltak át a mi oldalunkra. Persze ezt a folyamatot kicsit fel is gyorsíthatjuk szabotázsakciókkal és ellenséges propagandával, csak arra kell vigyáznunk, hogy ne derüljön ki, hogy mi állunk a háttérben, hiszen akkor könnyedén háborúba keveredhetünk. A kultúrapontokat a városba épített csodák, templomok katedrálisok és könyvtárak folyamatosan generálják.

Fontos újítás az aranykor bevezetése. Minden nemzet lehetőséget kap arra, hogy 20 körön keresztül kimagasló eredményeket érjenek el a termelésben. Ezt általában valamilyen csoda megépítése után érhetjük el, s ha ügyesen használjuk ki ezt az időszakot, akkor bizony jelentős előnyre tehetünk szert a többi nemzettel szemben.

Abban az esetben, ha mégis csak a háború mellett döntünk, akkor alaposan meg kell gondolnunk, hogy miként bánunk a katonáinkkal. Harc közben az egységek tapasztalati pontot kapnak, s a veterán és az elit alakulatok nagyobb eséllyel veszik fel a harcot a reguláris csapatokkal. Az elit katonák ugyan már nem fejlődnek tovább, de esély van arra, hogy harc közben valamelyik katona kivételes hőstettet hajtson végre, s legendás vezető váljék belőle. Ezek a vezetők két nagyon fontos dolgot képesek létrehozni. Abban az esetben, ha bevisszük valamelyiket az egyik városba, az ott épülő bármelyik épületet (még a legnagyobb csodát is) képes egy kör alatt befejezni. Ez azonban csak egyszeri alkalom, e lehetőség felhasználása után a vezető eltűnik. A másik opció sokkal nagyobb lehetőségeket rejt magában. Ilyenkor a vezető hadsereget hoz létre, mely képes három különböző egységet egy csapatba rendezni. Ebben az esetben harc közben három alakulat támad egymás után egészen addig, amíg meg nem semmisítik az adott célpontot. A seregben lévő csapatok tapasztalati szintje változatlanul nő.

A HARCRENDSZER

Az eredeti Civilization egyik legnagyobb hibája az volt, hogy előfordulhatott olyan képtelen helyzet, amikor a tapasztalt harci szekerek lenyomták a legmodernebb csatahajókat. A készítők ügyeltek arra, hogy ez a nevetséges helyzet ne fordulhasson elő ismét, s így kissé reálisabbá tegyék a játékmenetet. Minden egység rendelkezik támadó, illetve védekező értékkel. Abban az esetben, ha megtámadunk valakit, akkor a gép a mi támadó értékünket és a megtámadott védekező értékét veszi figyelembe a csata kimenetelének a kiszámításakor. A védekező értéket a terep jelentősen befolyásolja, hegyvidéken például a védelem kétszeresére nő. Tapasztalatom szerint a gép hajlamos a túlkapásokra, s gyakran nyer meg olyan csatákat is, amelyeket nem lenne szabad. Nehezebb szinteken meglehetősen pofátlanul csal, nem ritka az az eset, hogy gyorsan szövetséget köt a legerősebb nemzetekkel, s aztán együttes erővel leradíroznak a térképről. Persze én sem szoktam adós maradni, nagyon jó érzés az, amikor valamelyik nemzet világcsoda építésébe kezd, s egy ügyes trükkel sikerül megelőznöm. Így két legyet ütök egy csapásra, az én civilizációm élvezi a csoda által biztosított előnyöket, s az ellenfél hiába ölt az építkezésbe annyi pénzt és nyersanyagot, a végén mégis hoppon maradt.

Nem árt tudni, hogy háborúban a kultúra jóval lassabban növekszik, mint békeidőben. Abban az esetben, ha már háborúba keveredtünk, felejtsük el a hosszan elnyúló csatározásokat, s igyekez-

zünk minél rövidebb idő alatt elérni a kívánt célokat. Ez lehet néhány különösen jó fekvésű város elfoglalása, vagy az értékesebb nyersanyaglelőhelyek megszerzése.

DIPLOMÁCIA ÉS KERESKEDELEM

A diplomácia megvalósítása szenzációsra sikerült a Civilization III-ban. Nem kell mást tennünk, mint kétszer ráklikkelnünk egy másik nemzet egységére, s máris az uralkodójuk előtt találjuk magunkat. Ilyenkor katonai szövetséget köthetünk egymással, vagy akár engedélyt adhatunk az egységeinek a területünkön való szabad átvonulásra. Az uralkodók hozzáállása a tárgyaláshoz nagymértékben függ birodalmunk erejétől és kultúránk nagyságától. Fejlett civilizáció esetén nagy tisztelettel beszélnek velünk, s hajlandók olyan alkuk megkötésére is, mely számukra nem olyan kedvező (csak azért, hogy elnyerjék a jóindulatunkat). Az itt kötött egyességeket aztán illik betartani, mivel a vezetők számon tartják a paktumokat, s nagyon rossz néven veszik, ha felrúgjuk a megállapodásokat. A kereskedelem lebonyolítása területén a karavánok megszűntek, a szerepüket a vezetők vették át. A diplomáciához hasonlóan kereskedelmi megállapodásokat is köthetünk távoli népekkel, csak arra kell ügyelnünk, hogy a fővárosok össze legyenek kötve úttal, kikötővel vagy reptérrel. Háború esetén bizonyos országok embargóval sújthatnak minket, tehát érdemes kétszer is meggondolni, mikor rohanunk le valakit.

GRAFIKA, ZENE, GÉPIGÉNY

A játék kinézete jelentős fejlődésen ment keresztül a második rész óta, de azért még nem az igazi. A Civilization III csak 1024*768-as felbontásban hajlandó elindulni, nincs is lehetőségünk ezen változtatni. A képeket megnézve láthatjuk, hogy a grafikai kidolgozás a célnak megfelelő, de a Black & White szintjétől még nagyon messze van. Ugyanez a helyzet a zenével, nincs vele különösebb bajom, de azért nem ez lesz az év játékzenéje. Az új korszakok beköszöntével a városok kinézete megváltozik, az uralkodók a koronát öltönyre cserélik, sőt még a zene is modernebb lesz az idő múlásával. Az egységek animációja ugyan csak néhány fázisból áll, de azért a készítők ügyeltek az olyan apróságokra is, mint a győztes csata utáni örömujjongás vagy a vesztes fél összecsuklása. A játék elején ez a „szegényes" grafika kicsit furcsa, de később észre sem vesszük a felesleges grafikai sallangok hiányát, annyira leköt a játékmenet.

A program gépigénye a készítők szerint teljesen elfogadható, Celeron 300-as processzor és 32 MB RAM elegendő a futtatáshoz. A tapasztalatok szerint a játék ugyan elindul ezen a konfiguráción is, de a sebesség nem lesz az igazi. Ez főként a játék vége felé jön elő, amikor a térkép megtelik egységekkel, s minden talpalatnyi helyet „civilizáltunk". Ilyenkor bizony még a 600-as PIII (128 MB RAM) is beszaggatott. Jómagam 1,2 GHz-es Athlonon (256 MB RAM) teszteltem a játékot, s nyomát sem láttam lassulásnak.

ÉS VÉGÜL A NAGY Ő, A JÁTÉKÉLMÉNY!

A grafikai hiányosságok ellenére a Civilization III ama kevés játékok egyike, melyeket szinte nem lehet abbahagyni. Az igazán jó játékokat onnan lehet megismerni, hogy az ember még hajnali három órakor is képes a monitor előtt ülni, s minden kör vége előtt megfogadja, hogy az lesz az utolsó, s most már tényleg aludni megy. A Civilization III-at képtelenség abbahagyni, még akkor sem, ha sikerült egyszer diadalmaskodnunk ellenfeleinken. Az program újrajátszhatósági értéke egészen kiváló, a 16 különböző népcsoport rengeteg lehetőséget biztosít. A tapasztalatlan játékosok az első 4 játékukat egészen biztosan elveszítik, de mindig tanulnak valami újat, amit felhasználhatnak a következő menetben. A Civ3 ama ritka kivételek közé tartozik, melyek esetében erősen ajánlott elolvasni a kézikönyvet, máskülönben lemaradunk azokról az apró trükkökről, melyek oly élvezetessé teszik a játékot. A 240 oldalas gépkönyv rengeteg hasznos tudnivalóval segít ki minket, de az ott felhalmozott tudás eltörpül a játékba épített Enciklopédiához képest. Ebből minden lényeges információt megtudhatunk, sőt a belezsúfolt ismeretanyag a legtöbb iskolai történelemkönyvet is felülmúlja.

A többjátékos üzemmódot a készítők teljes egészében kihagyták a játékból, bár az ígéretek szerint a jövőre megjelenő kiegészítőben már lehetőségünk lesz az interneten és hálózatban is összemérni a tudásunkat.

A Civilization III kötelező darab a körökre osztott stratégiák kedvelőinek, de bátran ajánlom azoknak is, akik eddig még nem mertek nekivágni egyetlen hasonló „csontstratégiának" sem. Garantálom, hogy nem fogják megbánni, csak arra kell vigyázni, nehogy a hajnal a gép előtt lepje meg a programba feledkezett játékost.

Mocsy
mocsy@vogel.hu

ARÉNA
Civilization III
Call to Power 2
Alpha Centaury

KAPCSOLÓDÓ LINKEK

www.firaxis.com,
www.infogrames.com

GRAFIKA	21/25
ZENE/HANG	11/15
JÁTÉKÉLMÉNY	39/40
KATEGÓRIÁN BELÜL	15/15
ÖSSZHATÁS	5/5
PII300, 32MB RAM, 500MB HDD	91

HUNDRED SWORDS

StartBox

Kiadó: Sega / Empire Interactive
Fejlesztő: Smilebit
Web: www.empireinteractive.com

Ha létezik baljós előjelek közt született játék, a Hundred Swords minden bizonnyal ennek a szerencsétlen kategóriának a királya. Kezdődött azzal, hogy a Smilebit nevű (korábban AM6 néven a Jet Set Radio című gördeszkás konzol-őrület révén elhíresült) fejlesztőcsapat hirtelen ötlettől vezérelve elhatározta, hogy teljesen új játékstílusban próbálja ki magát, méghozzá a real-time stratégiában (baljós előjel No. 1). Az alapvetően PC-s műfajt Dreamcaston próbálták meghonosítani, ami több szempontból is - irányítás, kezelőfelület, alacsony felbontás - nagyon szerencsétlen (baljós előjel No. 2), ráadásul a Sega gépének online lehetőségeit kihasználva próbáltak új piacokra törni, ami szintén nem kiforrott, bejáratott dolog (baljós előjel No. 3). Idén februárban meg is jelent a játék Japánban, és sikerült is csúnyán bebukni vele (baljós előjel No. 4), köszönhetően elsősorban annak, hogy az online játék ugyan ingyenes volt, de csak az ISAO.net nevű internetszolgáltató előfizetői számára. Időközben az addig sem éppen szárnyaló Dreamcast pályafutása dicstelen véget ért, így az amerikai és az európai verzió el sem készült a játékból (baljós előjel No. 5), a Sega inkább úgy döntött, hogy az egész hóbelevancot átírja PC-re – olyan platformra, amelyen már vagy 4-5 éve sem az RTS műfaja, sem a netes multiplayer mód nem jelent különösebb újdonságot, és ahol durvább a konkurencia, mint a Sasa arca, amikor a legújabb gameboyos élményeiről mesél, pedig tessék nekem elhinni, az sem fiatalkorúaknak való mulatság. Ennyi baljós előjel után pedig lássuk, mit is sikerült kihozni a játékból...

A Száz Kard története manga beütésű fantasy világba kalauzol el, ahol a szokásos mágia/boszorkányok/sárkányok móka mellett valamennyire a technika is fejlett, például rettenetes repülő szerkezetek és mechanikus harci masinák képében. Emellett persze mindenkinek csészealjnyi szeme van, gyerekarca, tiritarka hajkoronája, és még a malac sem malac, hanem manga-

lica. Na, ebben a fura világba négy birodalom háborúzgat egymással, hol nyílt színen, hol rejtett akciók és egyéb intrikák keretei közt, név szerint Mascar, Nalavale, Ruplustorie és Gran – ők egyben a játékban felbukkanó négy markánsan elkülönülő fő harcnem (gyalogság, lovasság, íjászok és varázslók) specialistái is, és a játék során az ő seregeiket fogjuk irányítani. A divatnak megfelelően nem ugyanazt a hadjáratot nyomhatjuk le négy különféle nézőpontból, hanem egy nagy történet van, amelyben össze-vissza alakítjuk a négy harcoló oldalt; skizofrének előnyben.

Játékunk tehát valós idejű stratégia, sok taktikázással és harccal, kevesebb erőforrás-menedzseléssel, még kevesebb építkezés-fejlesztgetéssel. Csapataink hősök vezette kis brigádokból állnak, ami nagyban megkönnyíti az irányítást – kár, hogy a rendszer szinte magától értetődő lehetőségeit (védekező, támadó és egyéb extra formációk kialakítása) a játék nem használja. A csapatok az „amőba" néven közismert amorf alakzatban mocorognak, így dicső seregünk nagyon kaotikus képet nyújt, arról pedig ne is álmodjunk, hogy majd az íjász-ék elé szép gyalogos-sorfalat állítunk, lesz helyette gyalogos-amőba, és mögötte íjász-amőba, hurrá. A négy fegyvernem (a játék során nagyjából az öszszes irányítható egységünk ezek valamilyen cifrázása-variációja lesz) aránylag hamar kikövetkeztethető elven működik: a gyalogság erős (és némi extraként utat tud vágni az egyébként mozgást akadályozó erdőkben), a lovasság gyors, az íjászok messzire lőnek, a varázslók meg a maguk kis trükkjeivel időlegesen tudnak gyorsak is, erősek is és messzire támadók is lenni. A kő-papír-olló recept tehát: gyalogság ellen íjászok, íjászok ellen lovasság, lovasság ellen gyalogság, sárkány ellen sárkányfű, a varázslókat meg használjuk óvatosan, de ésszel, és vigyázzunk rájuk, mint a szemünk fényére.

1997
Final Fantasy Tactics (PlayStation)

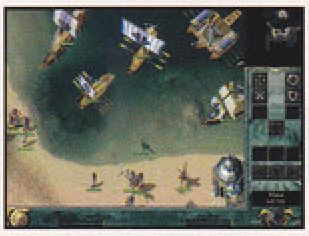
Valahogy így kell konzolra stratégiai játékot írni! A lehetőségekhez képest hihetetlen grafikai megvalósítás, nagyszerű sztori, elsőrangú harcrendszer... El is adtak belőle csak Japánban másfélmilliót, de PC-re nem írták át, hogy száradna le a kezük...!

1998
Starcraft

A fene tudja, ha az ember lát egy új RTS-t, valahogy mindig a jó öreg Starcrafthoz hasonlítja... és valahogy a legtöbbször a Starcraft jön ki győztesen a meccsből. Pedig 2D-s, randa, 256 színű klikkelőbajnokság. A hangulat és a játékélmény azonban mindent üt, és ez a lényeg.

1999
Total Annihilation Kingdoms

Az érem másik oldala. 3D-s terep, láncolt utasítások, okos AI, király grafika, amit csak akarsz, játéktechnikailag maga a Mennyország. De a hangulat és a játszhatóság nagyon hiányzott belőle... csak az igazán vájt fülűek élvezték, igaz, ők nagyon, de ez sem mentette meg a bukástól.



Minden RTS játékban kiemelt jelentőségű az ellenfeleinket irányító AI. Na, ezt a derék japánok mérsékelten elegáns huszárvágással oldották meg: az ellenfél igazából nem játszik, csak álldogál a neki kijelölt helyen (esetleg halad a neki kijelölt irányba), várja, hogy a csapataink a látóterébe kerüljenek, és ha ez megtörtént, lecsap a maga jól bevált módszerével (lovasroham, nyílzápor stb.). Nem menekül el, nem vonja össze a csapatait, nem derít fel, nem alkalmazkodik a helyzethez, csak várja a végzetet. Mivel az ellenség inkább külön-külön csapatokban gondolkodik, mint egységes hadseregben, a játékmenet kicsit eltolódik a Commandos-féle centizgetős, az ellenfelek látómezői közti lavírozásból, ügyes helyezkedésből, és kisebb, de heves csatákból álló stílus felé. A saját csapataink viselkedését segítő AI sem áll igazán a helyzete magaslatán. Útkeresés címen az embereink hajlamosak hosszas kirándulásokat folytatni a természet lágy ölén, és ha meglátnak egy ellenfelet, előszeretettel felejtik el a nekik kiadott parancsot egy jó kis bunyó kedvéért. Persze csak akkor, ha megtámadta őket a gaz ellen, ha nem, a zen-buddhista szerzetesek rezzenéstelen nyugalmával nézik végig, ahogy az orruk előtt lemészárolják a fél seregünket. Mivel a térképek aránylag kicsik, és a seregünk létszáma százban van maximálva, igazán nagy, grandiózus csatákra nem kell számítani, a küldetések inkább kommandós akció-típusúak. Említettem volt a hősöket, ők kimagasló élet- és támadóerővel rendelkeznek, tápolják az alájuk tartozó bakák tulajdonságait, viszont ha elpusztulnak, megy velük együtt a levesbe az egész szakaszuk. A küldetések során szerezhetünk különféle varázstárgyakat, ezeket később szabadon osztogathatjuk szét a hőseink között új taktikai elemet üdvözölve ezzel a játékban. Sőt, olyan is előfordul, hogy több hősünk van, mint amennyit a csatába vihetünk, ilyenkor törhetjük a fejünket, kit hagyjunk otthon pihizni, és kit hajtsunk ki a harcmezőre.

Nem esett még szó az erőforrás-menedzsmentről, igaz, túl sokat nem is érdemel. A terepen néhol szét vannak szórva fura, tojásra emlékeztető izék, azokat lehet „kitermelni", ha ráállítjuk egyik hősünket és csapatát. Itt nincsenek peonok (lásd még: paraszt, munkás, proletár, plebejus), mindent a katonák csinálnak. A tojásokból lehet finanszírozni a barakkok építését, majd használatukat, ami által fel tudjuk tölteni megtépázott seregünk létszámát, illetve felgyógyíthatjuk hőseinket. Ez úgy néz ki, hogy beküldjük a barakkba a hőst (a csapata közben inaktív), és szép lassan felgyógyul a sereg vagy ő maga. Ebben az a fontos, hogy a gyógyulás helyhez kötött, tehát nem nagyon lehet (illetve nem éri meg) folyamatos utánpótlást küldeni a frontra, ajánlott inkább lehetőség szerint minden megvívott ütközet után „tankolás" végett visszatolatni a legutóbbi barakkig. Ez a taktika általában tuti sikerre vezet, de gusztustalanul unalmas... nem az ilyesmit szokták a stratégiai játék halálának nevezni...?

A játék kivitelezése a 2-3 évvel ezelőtti időket idézi: az egységek 3D-sek, de a terep nem, és az alacsony poligonszámnak köszönhetően a figurák igen bumfordiak, és kissé bután animálnak. A harcmezőt három nézetből – madártávlat, közeli és a kettő között félúton – szemlélhetjük, de a kamerát forgatni vagy dönteni nem lehet (pedig néha igencsak jól jönne). A

történetet engine movie-k és képregény-szerű állókép-sorozatok viszik tovább, előbbiek nagyon laposkák, utóbbi pedig igen olcsó megoldás, és sajnos a legtöbbjük még csak különösebben hangulatosra sem sikeredett. A sztori viszont – mangáról lévén szó – hosszú és szövevényes, mindenki kavar a háttérben, a játékos (mivel tulajdonképpen majd' összes szereplőt ő alakít) csak kapkodja a fejét, és próbálja követni, hogy éppen ki kivel van. A legjópofább az egészben, hogy a hőseink mind igazi egyéniségek, folyamatos társadalmi életet élnek egymás között, állandóan szövegelnek, beszólnak egymásnak, vitáznak – ez igen szórakoztató, és ráadásul sikerült úgy megoldani, hogy a csaták sűrűjében nem vonják el a figyelmünket, csak az üresjáratokat dobják fel. A hangokról nem tudok igazán jókat

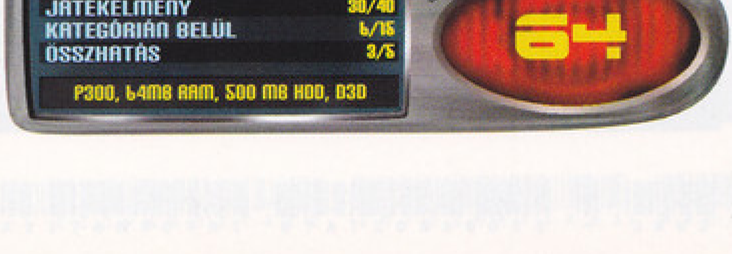
mondani, a zene átlagos, az effektek nagyrészt a C64 idejét idéző pittyegésekből állnak, a karakterek beszéde pedig érthetetlen módon csak szövegbuborékokban íródik ki a képernyőre.

A multiplayer játékmód az eredeti dreamcastos verzióban igazi nagy durranásnak számított – hát itt nem. IP cím alapján össze tudunk kapcsolódni, aztán gyepálni egymást, de mivel a térképek kicsik, nincs igazi seregépítés, nem lehet a terepet komolyan kihasználni, a multi csaták általában azon dőlnek el, hogy ki tudja szerencsésebben lerohanni a másikat másodpercenként harmincszor kattintva az egérrel.

A Hundred Swords ugyan üde színfolt a real-time stratégiák palettáján, de a mangás beütésen, a sztorivezetésen és a jópofa karaktereken kívül nem tud igazán semmit felmutatni, amit ne láttunk volna már legalább 2-3 éve sokkal szebben-jobban megvalósítva. Az „üde színfoltság" így kb. annyit ér, mintha valaki Trabanttal indulna a Párizs-Dakar Rallyn: mindenki jól szórakozna rajta, meg drukkolna neki, amíg a második homokbucknál kénytelen nem lenne feladni a versenyt... Fényesebb a láncnál a kard, de ez a száz jobban járt volna, ha megmarad a konzoloknál.

Hancu
recyclebin@hancu.com

ARÉNA
- Hundred Swords
- Dark Omen
- S.W.I.N.E.



POOL OF RADIANCE 2

Bevallom nektek őszintén, azt hiszem, kicsit nehéz lesz ezt a játékelemzést úgy megírni, hogy mindenki megtalálja benne a vezérszálat. Főleg azért, mert a dolog a programban is kissé kaotikus, annak ellenére, hogy kezdetben minden nagyon lineárisnak tűnik. Nincsenek jól megfogható küldetések sem, hiszen van, amelyiket nem muszáj megcsinálni, de a tapasztalati pontok gyűjtése és a kötelező felfedezések miatt szinte minden sorra kell, hogy kerüljön. Egyes dolgok esetében majd úgyis érzed, a szinteden meg tudsz-e velük birkózni, vagy sem. Így az sem ritka, hogy a labirintusok mélyebb régióinak egyes részei könnyebbek, mint a felső szintek kihívásai. Nem szaporítom tovább a szót, íme az általam kreált, rendbe szedett, részletes leírás, remélem, segít az elakadóknak.

ADALÉKOK A KARAKTERGENERÁLÁSHOZ

Csak néhány fontos információ azoknak, akik még csak most kezdenének karaktert generálni.

Barbár. * Ez a karakter szükség esetén bedühödhet, ilyenkor őrjöngve veti magát ellenfeleire. Ez esetben +4 erőt és állóképességet kap (a 15. szinttől +6-ot). Természetesen ennek ára is van, mivel ekkor koncentrációt igénylő képességeket nem használhat, és miután lenyugszik, előfordulhat, hogy több életpontot veszít, mint amennyit megnőtt képességei miatt nyert. E képesség aktiválása nem számít akciónak. * A 3. szinttől ezek a kalandozók a dexterity módosítójukat megkapják az AC-hez.

Kalandor. * Orvtámadás képességével extra sebzést okozhat. * Különleges képessége az elugrás, mellyel mágikus vagy más szokatlan támadásokat is ügyesen elkerülhet. * 3. szinttől megkapja az ösztönös kitérés képességet. * Képes csapdák, eszközök hatástalanítására.

Lovag. * Mentődobásaihoz megkapja a karizmamódosítóját (ha pozitív). * Képes kézrátételes gyógyításra (szint x karizmamódosító), vagy érintésével élőholtak elpusztítására. * Immúnis a félelemre. * Az élőholtakat úgy űzi el, mint egy nála két szinttel alacsonyabb pap.

Pap. * Itt csak annyit érdemes még tudni, hogy a „turn undead" sikere függ a karizmától, ezért a wisdom mellett érdemes ezt is felvinni.

Szerzetes. * Különleges képessége az elugrás, mellyel a mágikus vagy más szokatlan támadásokat is ügyesen elkerülheti (akárcsak a kalandor). * Rendelkezik olyan kábító csapással, mellyel a megsebzett ellenséget lebéníthatja. Ezt naponta egyszer használhatja minden szintje után. * Pusztakezes támadásai: 1-3. szint: 1D6, 4-7. szint: 1D8, 8-11. szint: 1D10,

12-15. szint: 1D12, 16. szint 1D20 (a félszerzetek sebzése kisebb). * A monkok 7. szinttől képesek sebeik gyógyítására. * 10. szint felett a monk pusztakezes támadásait ún. kí energia hatja át (úgy képes sebzéstűréssel rendelkező lényeken is sebezni, mintha a támadás +1-es fegyverrel történt volna). Ez a kí csapás a szerzetes szintjével fejlődik. * 11. szint felett immúnis a mérgekre. * a 13. szinttől az ún. „gyémánt lélek" képessége miatt mágia-ellenállása egyenlő a szintjével +10. * 15. szinten az ún. „reszkető kéz" képességet használhatja, melybe ellenfele belehal, ha nem tesz sikeres szívósságpróbát.

Vándor. * Ez a karakter 5 szintenként választhat olyan ellenséget, mellyel szemben +1 módosítót kap képességeire (pl. észlelés, hallgatózás). * 4. szinttől bizonyos isteni varázslatokat használ-

hat (ha a bölcsessége legalább 10 + a varázslat szintje).

STILLWATER RUINS

A kalandok e romoknál kezdődnek. Tulajdonképpen a csapat azonnal egy harc közepébe csöppen, amelyet ha szerencsésen túlél, átvizsgálhatja Athan csapatának maradványait. Érdemes gyorsan kelet felé haladni, mert ott van a forrás, amelyik meggyógyíthatja a sérülteket, bár igaz, ezért is meg kell küzdeni (itt ezután pihenhetsz is). A terület pici, érdemes minden zugot felderíteni. Nottle segítségével megtudod, vannak a közelben rejtőzködők. Tőle tanulhatod meg azt a bűvigét, amelyet kimondva megtalálhatod Beriandot és Faerilt, akikhez időről időre visszatérhetsz majd új történetekért, segítségért. Most elég annyi, hogy megtudod, az orkok elrabolták Deathbane nevű pálcáját. Haladj is csapatoddal szorgosan keletre, hogy rálelj az első méretes labirintusra, amelybe mielőtt beóvakodnál, beszélj újra a két bölcs elffel.

THE DWARVERN DUNGEONS

A törpék labirintusának négy szintje van. Hamar észre fogod venni, hogy tapasztalati szintedhez képest igen erős ellenfelekkel kerülsz szembe, amit a készítők azzal ellensúlyoztak, hogy olyan tárgyakat fogsz találni, melyekkel legyőzheted őket. Ezt tulajdonképpen meg lehet magyarázni, pl. hogy elhunyt hősök rejtették el őket, vagy ilyesmi, de azért azoknak, akik játszottak már szerepjátékot, biztosan kicsit furcsa lesz...

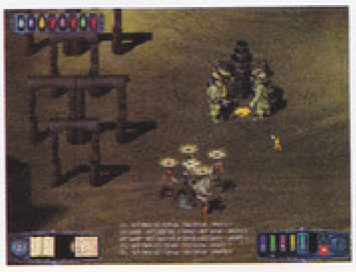
3. szint: Main Halls

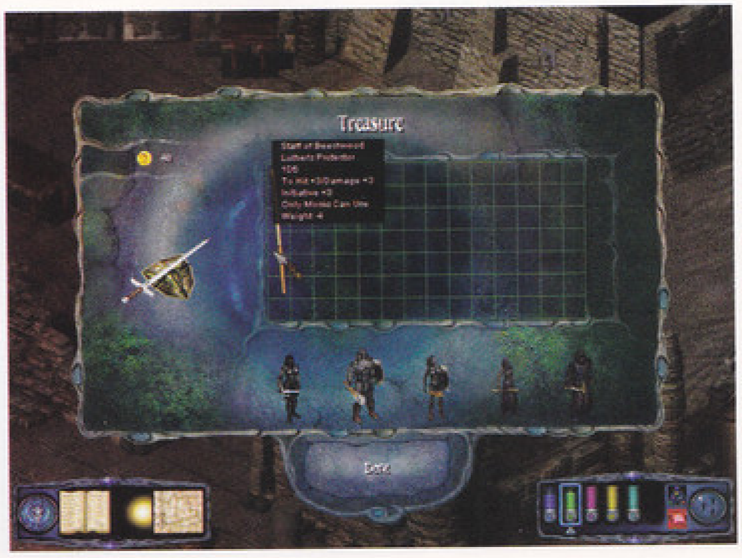
Kalandozóid a Nagy Csarnokba érkeznek majd, ahol ellenfeleid főleg orkok és élőholtak lesznek. Nagyon jó kis felszerelést lehet már itt összeszedni (battleaxe +2, longsword +1, dagger +2 stb.). Szükséged is lesz rá, hiszen itt találod meg Zudot, aki ládájában őrzi Beriand elcsent pálcáját. Nem valószínű, hogy a kezdetek kezdetén le tudod őt és követőit győzni, jobb lesz, ha felderíted a labirintus többi részét, kiszabadítod Jarialt, és megerősödve csak eztán térsz vissza. Sajnos ebben az időszakban nagyjából támadásaid felénél csak „miss" lesz az eredmény (ha megtámadod a wraith-t, még több). E kudarcélmény nagyon kókasztó, és halálos is lehet, mert a szörnyek sajnos rutinos gyilkosok. Ajánlom a gyakori játékállásmentést, a rendszeres pihenést és az igen hasznos magic missile használatát! Ebben a térségben szerezheted meg a „Dwarven Great Warhammer"-t (1d10, +2, +5 vs. undead), amely e labirintus egyik legjobb fegyvere. A Turgild tér környékén találkozol majd Elena szellemével, aki megtanítja neked a visszhang szavát, és segít majd elpusztítani a Lifespring Guardiant (Deep Halls szint). Ne feledd, amint ez megtörtént, a labirintus kútjai „életre kelnek", érdemes ezeket felkeresni ismét, hogy megkapd ajándékaikat.

Tipp! Jegyezd fel a térképen a fontos dolgok helyét, hogy könnyen visszatalálj.

A tér környékén találod meg egyébként Jarialt is, akinek a rejtvényére a gyűrű a felelet. Nem kell ezt kimondani, elég, ha valamelyik karaktered visel gyűrűt. Ekkor szétzúzhatod a varázslót fogva tartó követ.

Innen délnyugatra, a Rhonglyn Roomról elnevezett térségben két lépcsőt is találsz majd, mely a mélybe vezet. Érdemes ezeket a térségeket már ekkor feltárni, mert nem kapcsolódnak össze a Deep Halls többi részével. Ebben az övezetben találhatod az első varázshordókat is, melyek tartalma tartósan felviszi egyik karakterednek bizonyos tulajdonsá-





Sebesség fokozása

A CD mellékletünkön megtaláljátok azt a patch-et, amelyet egy játékos készített a RoMD sebességének fokozására. Az 1.2 patch telepítése után már használható is (7 – lassít, 8 – gyorsít). A turbózás vonatkozik mindenre, ezért óvatosan kell használni. A programban különösebb gondot nem okoz, így nagyon hasznos pl., amikor át kell rohanni az egész labirintuson, vagy órákat kell várni a hozzád araszoló élőholtakra. Ám a gyorsaság veszélyt is rejt, hisz pl. a chain lightning célpontjainak kijelölése relatív időigényes még akkor is, ha maga a varázslat gyorsbillentyűn van. Olykor az is előfordul, hogy a már felderített pihenőszobába gyalogkakukk módjára érkező csapatot a program nem érzi biztonságban, és nem engedi pihenni, míg ha ugyanide lassan bandukolnak be, akkor simán alhatnak. Ettől függetlenül ajánlom a patch használatát.

gát. Gondold át, ki kortyol belőlük!

Tipp! Ne feledd el a nevezetes szobát lezáró jeget összetörni, mert ha ezt a labirintus minden szintjén megtetted, ezt a szerkezeted használhatod teleportálásra.

E szint déli részén találod a Bedlam börtönét. Itt találkozhatsz Gebbel. Ez a hatalmas kukac az ormyrr fajhoz és azon belül a Sharpstick klánhoz tartozik. Barátságos és segítséget kér, sőt, ajándékot is ad. Ha esetleg megtámadnád, kemény csatára számíts.

Akikben ég a tettvágy, kalandozóikkal felderíthetnek egy törp temetkezési helyet is, de a történet szempontjából ennek nem lesz jelentősége. Az ún. „grand avenue"-n haladva azonban gazdagabb lehetsz egy +4-es bunkóval (!), és elérheted a kovácsok övezetét is. Ha sikerül túlélned az élőholtak áradását, akkor elérheted a fel- illetve lefelé vezető lépcsőket. Találsz majd erre két forrást is, az egyik csupán master shadow-t idéz meg (fountain of worship), ám a másikból ivó karakter veszít wisdom és constitution pontjából egyet-egyet, de mindenki kap 750 tapasztalati pontot, és mellékesen szintén megjelenik egy master shadow (well of worship).

Ha időközben jártál a felszínen, akkor a két elf pap már mesélt az amulettgyűjtőről... Nos, itt találkozhatsz Preybelish-sel személyesen. Attól függően, hogy mely amuletteket gyűjtötted össze, illetve mit felelsz neki, előfordulhat, hogy a dühödt naga rád ront a szobából. Ha nem sikerül kicsalogatnod őt, akkor majd később, ha már tudod a Méreg Szavát, visszatérhetsz ide, hogy bejuss. Innen kicsit délre igen komoly csatára számíthatsz, egy ragyás mágus fog megtámadni, és bizony tűzlabdát és villámcsapást is tud már varázsolni. Minél előbb kerülj mellé harcosoddal, és addig is zavarhatja a koncentrációban egy kis méreg...

Tipp! Aki a Fountain of the Earth vizéből iszik, az +4 constitutiont és +8 életpontot, de −2 charisma és −1 dexterity módosítót is kap.

2. szint: Halls of Stone

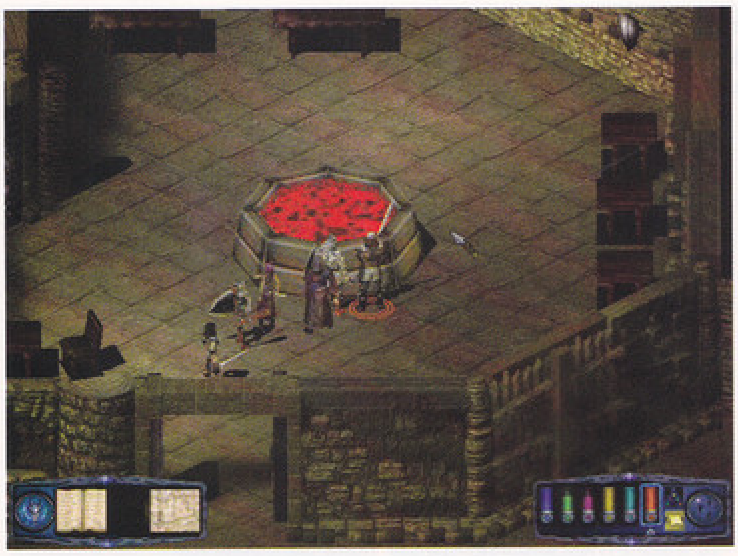
Ezen a szinten érdemes folytatni, könnyebb kicsit, mintha lefelé mennél. Három fő zónát kell felderítened, az elsőben élőholtakkal, a másodikban lizardokkal, míg a harmadikban orogokkal kell megküzdened.

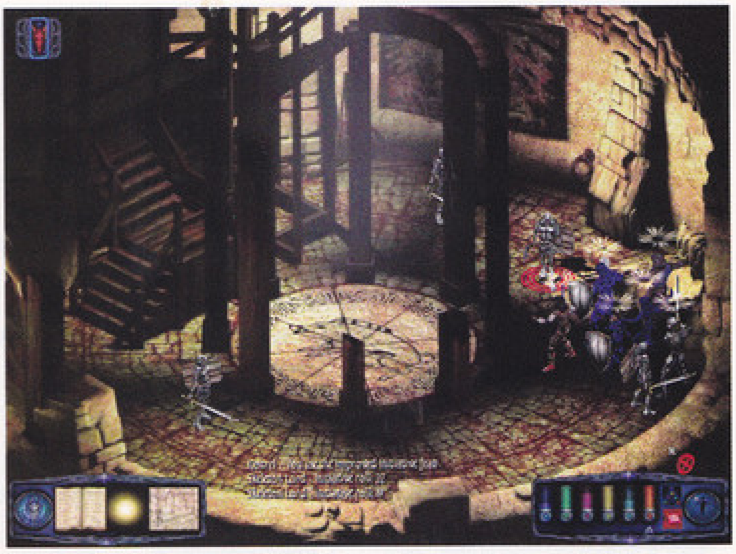
Tipp! Vigyázz, itt már sok lesz a csapdával ellátott ajtó. Érdemes minden nyitás előtt megnézni, nem gyanús-e rajtuk valami.

E szint fontosabb érdekességei:

Channel of Earthborn Wind. Ha helyreállítod majd a 4. szinten e források csatornáit, akkor térj ide vissza némi tapasztalati pontért.

Vial of Naga Blood. Gyűjtsd ezeket az amforákat, mert ha megvan a négy, akkor a Macabre forrásba öntve tartalmukat jutalmul megkapod a Naga's Kiss nevű gyűrűt (con +2, prot +5).





Gonosz könyvek. Ezeket a démonikus köteteket a Pyre of Silence-ben kell megsemmisítened. S ha eljön a könyvégetés ideje, ne gondold meg magad!

Értékes fegyver az orog zónában megszerezhető Libertas (1d10 +2, willpower saving throws +3), mellyel 10. szintű Freedom of Movement varázslatot aktiválhatsz, ami a legjobb védelem a paralizálás ellen.

4. szint: Deep Halls

Ajánlom, inkább lefelé haladj ezután, mint a legfelső szintre. Itt már mindenféle teremtménnyel fogsz találkozni, s megtalálod a Cult of the Dragon első rejtekhelyét is. Ne lepődj meg, a zóna egyes részeit csak más szintekről érheted el, nem lesz átjáró, tehát ne hibáztasd a tolvajodat, hogy nem talál titkos ajtót! Lesz olyan térség is, ahova még nem juthatsz be, csak majd később, ha bizonyos mágikus szavakat megtanultál. Ne akadj hát el, haladj tovább bátran...

A fontosabb tudnivalók:

A Cult Strongholdban ismerős foglyot szabadíthatsz ki. Nottle, a kereskedő néhány hasznos tanáccsal lát el, majd visszatér a szekeréhez.

Tipp! A Sárkány szavát csak később, a felszín elérése után, majd ha visszatértél fogod megtanulni, most ne foglalkozz ezzel az ajtóval.

Keresd meg Elena és Garras sírját is, és rendezd el csontjaikat, hogy nyugodjanak békében!

Lifespring Guardian. Az északi részben találsz majd egy ajtót, melyet a Glyph of Enigma óv. A nyitó szót (Echoing Word) elvileg már megtanultad a Main Hallsban Elena szellemétől. Ez a hatalmas monstrum nagyon kemény ellenfél, szívós és nem hatnak rá a mágikus támadások. Érdemes játékállást menteni, mielőtt csatáznál. Nehéz megúszni halál nélkül. Én akkor győztem, amikor a Guardian valamiért rászállt Elenára, és csak őt ütötte, mi pedig közben elpusztítottuk.

Ezen a szinten találod majd meg Plinshree elveszett vízharangjait is, de szintén csak a felszín elérése és a megfelelő varázsszó elsajátítása után juthatsz be.

1. szint: Halls of Light

Legyen az első szint az utolsó, amelyet felfedezel. Az biztos, nem fogsz unatkozni. Valószínűleg időnként fellátogattál a felszínre, így Beriand sokat mesélt az egyes szintek legendáiról. Most majd szép lassan magad is felfedezed őket...

Tipp! A szintet szívó szörnyek támadásakor figyelj, pórul járt-e valamelyik karakter. Ha igen, ne felejtsd el a restoration bűvige használatát. Sajnos az eredményt nem írja ki, így a karakterképernyőn ellenőrizd, minden rendben van-e.

A Cult Strongholdban találsz majd egy létrát. Mássz le rajta bátran, mert odalent csupán néhány szoba van, melyek egyikében nagyszerű kardot találhatsz

NPC-k

A RoMD-ban 8 olyan NPC van, akit bevehetsz a csapatba. Egy pár szót róluk.

Athan. 16. szintű harcos (xp: 120 150). A „cult" fogságában sínylődik, Cormanthor kastélyának átjárójában szabadíthatod ki. Tulajdonságai: str / 18, int / 12, wis / 9, dex / 17, con / 17, cha / 11.

Bronwyn. A Sister of the Silver Fire 12. szintű elf vándora (xp: 68 900). Az elf katakombák második szintjén találod meg őt, ám ahhoz, hogy csatlakozzon hozzád, meg kell találnod, és kiszabadítanod az általa óvott oltár eredeti őrzőit. Tulajdonságai: str / 17, int / 12, wis / 16, dex / 16, con / 15, cha / 11. Varázslatok: orisons és 1-3. szintű ranger varázslatok.

Eadred. 8. szintű lovag (xp: 29 469). A Glim Gardens északkeleti részén, egy sírboltban találod őt saját varázslatának foglyaként. Amelyik karakter megérinti, az kerül a helyére. Tulajdonságai: str / 15, int / 9, wis / 18, dex / 15, con / 15, cha / 15. Varázslatok: szintjének megfelelő paladin varázslatok.

Emmeric. 5. szintű harcos (xp: 13 004). A Törp labirintus második szintjén, a Halls of Stone-ban találhatod meg. Tulajdonságai: str / 16, int / 16, wis / 9, dex / 13, con / 15, cha / 10.

Faeril. 5. szintű harcos / 9. szintű pap (xp: 97 801). Vele már kalandjaid kezdetén találkozhatsz, hisz ott rejtőzik Stillwater romjainál a nagy fában, melynek rendszeres látogatója lesz. Csatlakozni akkor fog, amikor Myshra szentélyének békéjét helyreállítottad már. Igazából nem túl hasznos társ, mert harcosnak és papnak is gyenge... Tulajdonságai: str / 17, int / 10, wis / 16, dex / 12, con / 16, cha / 15. Varázslatai: orisons, 1-4. szintű papi varázslatok.

Jarial. 3. szintű varázsló (xp: 3 300). Őt már egészen hamar, a Törp labirintus 3. szintjén kiszabadíthatod, ezért írtam a leírásban, hogy akár ki is hagyhatod a varázslót az alapcsapatból (bár Chris pl. esküszik a varázsló duóra). Tulajdonságai: str / 11, int / 12, wis / 8, dex / 16, con / 14, cha / 17. Varázslatok: magic daze, detect magic, disrupt undead, light, resistance, mage armor, magic missile, prot. from evil. Tény, ha két varázslód van, új bűvigék tanulásakor jobban lehet kombinálni...

Kellan. 7. szintű harcos / 6. szintű varázsló (xp: 85 800). Őt is ott találod, ahol Bronwynt, és ha kell, szívesen a csapatoddal tartanak akár mindketten, de az ott leírt feltételt teljesítened kell. Tulajdonságai: str / 17, int / 11, wis / 9, dex / 17, con / 16, cha / 16. Varázslatok: nem sorolom fel mindet, a fontosabbak: charm person, invisibility, cat's grace, fireball.

Tudo. 12. szintű kalandor (xp: 67 801). A katakombák börtönszintjén találhatod majd meg őt. Tolvaj nélkül biztos nem jutottál el idáig, és nem hiszem, hogy Tudo jobb, mint a tiéd... Jobban örültem volna egy barbárnak vagy egy szerzetesnek! Tulajdonságai: str / 15, int / 9, wis / 8, dex / 18, con / 14, cha / 17.

Szörnyek

Hely hiányában nem tudom közreadni nektek a játékban található összes ellenfél táblázatát, ám néhány emlékezetesebb ellenfélről feltétlenül érdemes szólni. Így az ő fontosabb adataikat itt olvashatod:

Név	sebzés	AC	egyéb info
Spectre	2d6+1 x2	17	dupla xp szintet szív!
Lich	mágia	23-25	12. szintű varázsló!, fear aura, paralizál
Master Wight	1d4+1 x3	17	hp: 8d12, xp szintet szív!
Master Wraith	2d4+2x2	16	hp: 10d10, constitutiont szív
Archlich	mágia	29	16. szintű varázsló!, fear aura, paralizál
Revenant	2d8+8 x3	14	hp: 12d12+3, paralizál
Bergos	1d8 x3	32	12. szintű harcos
Chief Pujik	5x ?	20	hp: 15d10+10
Deydre	3x ?	16	hp: 16d8, 16. szintű pap!
Gulrithi	2x ?	14	naga révén mérgez, immunis a mérgekre
Lifespring Guardian	1d10+9 x2	20	immunis a mágikus és különleges támadásokra
Pelendralaar	3x	36	hp: 64d12+255, fear aura, paralizál, látja a láthatatlant stb.
Preybelish	2x ?	14	hp: 9d8+18, mérgez, méregekre immunis
Zud	1x ?	21	hp: 4d10

(Sword of Firebrand – 1d8 +3, 5. szintű Burning Hands). Erre kerülsz majd komolyabb összetűzésbe az orogokkal is. Velük, pontosabban az ő bajnokukkal kell megküzdened a Helm Cleaver (1d12 +4, str +3) nevű baltáért. Az orogok egyébként barátságosak, elismerik a győzelmedet, s még a Sárkány Szavát is megtanítják neked, hogy segíthess nekik...

Találsz majd egy utat a House of Gem Towers felé is. Ezt mindenképpen küzdjed végig a toronyig, mert szükséged lesz arra a csontvázkarra, melyen ott ragyog a Ring of Calling.

A labirintus északkeleti csücskében megtalálod majd Hachaam Selorn sírját. Az ő kardját majd az elf katakombákban találod meg, s ha visszahozod, megtanítja neked a Hold Szavát.

Tipp! Figyelj a stone lizardfolkokra, igen kemény ellenfelek, és immúnisak a mágiára. Őket csak fizikai erővel verheted le. Velük ellentétben az arraccatok közelharcban erősek, ellünk érdemes a mágiát bevetni.

SPECULUM GROUNDS

Már nagyon itt volt az ideje, hogy felérj a felszínre! Valljuk be, a labirintus egy idő után igen unalmas. Itt a felszínen sem fogsz unatkozni, és ezer felfedezni való vár...

Érkezési helyed közelében találsz egy szobrot, ennek segítségével bármikor visszatérhetsz a törp labirintusba. Egy kisebb perpatvart követően hamarosan kapsz Caalenfaire-től is üzenetet.

Ebben a zónában találod az Orreryt, melyről majd Haraldin elmeséli neked a részleteket később. Majd ha minden részletét helyreállítod, segít, hogy gyorsan elérd Myth Drannor egyes részeit.

A nyugati területeken találod majd azt a félkör alakú kőépítményt (Ualair's Circle), melynek romjai közt lejuthatsz majd az elf katakombákba.

A Speculum Groundshoz kapcsolódó területek: északkeletre – Windrider Glade, délkeletre – Sullymarsh, nyugatra – Nightingale Court.

NIGHTINGALE COURT

Meglehetősen elgyötört vidék ez, s neked is nehéz lesz nyugvóhelyet találni itt. Főleg lizardfolkok és gargoyle-ok támadására kell számítanod e területen. Te délkelet felől fogsz érkezni, így haladjunk onnan, és lássuk, mi vár rád...

Egyrészt kedves gyíklény fogadóbizottság vár már, s ha őket túlélted, akkor innen északra meg is találod Malgi Hi rejtekhelyét. Ő maga bármekkora varázsló is, nem ellenfél, ha a közelébe tudsz jutni, ám a halála után felbukkanó stone lizardfolkok kemények. A csata után szabadítsd ki a narancs planétát, hogy visszatérhessen az Orrerybe! Az északkeleti csücsökben a Deep Halls gyíkokkal lakott részébe nyithatsz lejáratot.

Nagyjából a zóna közepén találod majd a Suttogó Szelet, vagy ahogy nevezik, Myth Drannor fülét. Rövid ideig tudsz vele sutyorogni, de sok érdekes története van, és tippekkel is segíthet. Időről időre térj hozzá vissza, ha többet akarsz tudni.

Itt az ideje, hogy először felkeresd Mystra templomának romjait is. Ne lepődj meg, hogy három dark naga fog egy röpke csevely után megtámadni (előtte, a párbeszédben szólítsd Mystrát!), tehát még a beszélgetés előtt érdemes Hold Poisonnal védeni azokat, akiket szerinted elsődlegesen megtámadnak. Ha sikerült győzni, tedd el a zsákmányt a ládából, törd

szét a bálványt, és idővel keresd fel Beriandot és Faerilt. A harcos kedvű papnő most már szívesen a csapatoddal tart, ha akarod, ha nem, akkor is megbíz, hogy juttasd ide el Mystra szimbólumát. Ha pedig ezzel visszatérsz, megidézheted Anorrweyn Evensong szellemét, aki mesél neked a Mythalról és Baelnornról, s megtanítja a Szükség Szavát (Word of Necessity) is, amelyre az elf katakombák mélyén lesz majd szükséged... (Ide még többször vissza kell térned ezután is!)

A zóna nyugati részén találsz egy óriási kőfejet. Valószínűleg már számos kis kőbálványt találtál, s ha cipelted őket, itt az alkalom, hogy felajánld őket e szobor oltárán. Minden egyes ajándékért egy gyűrűt kapsz majd.

Tipp! Az ékszerek véletlenszerűek egy bizonyos kínálatból és sokuk használhatatlan, ezért érdemes játékállást menteni, és utána próbálkozni. Ha csak akkor használod el a fejeket, amikor voltál már az elf katakombák 3. szintjén, sokkal nagyobb hatalmú gyűrűket kaphatsz.

A Nightingale Courthoz kapcsolódó területek: északon – Castle Passage (de most még nem tudod használni), délnyugaton – elf katakombák, 4. szint (majd onnan nyílik), délkeleten – Speculum Grounds.

SULLYMARSH

Régen e vidék a birodalom csodás kertje volt, csodás tóval, melyet a város vízrendszere táplált. Mostanra mindez csak rom és mocsár, agresszív szörnyekkel, melyek azonnal meg is támadnak, amint belépsz ide.

Tipp! Ahogy sétálsz délen a kelet felé vezető úton, két ormyrr jön majd szembe. Nem támadnak meg téged, ám te inkább küzdj meg velük most, mert ha nem teszed, később beszállnak egy amúgy sem egyszerű csatába.

A keleti területeken találod majd meg Pujikot őrült bandáját. Ha sikerül legyőznöd a megzavarodott ormyrrokat, akkor két épelméjű társuk köszöni meg segítségedet, sőt akár kereskedhetsz is velük, de csak most, mert utána elaraszolnak innen.

Tipp! A kék moha nem csak itt, máshol is gyógyíthatja csapatod tagjait, és idővel újratermelődik.

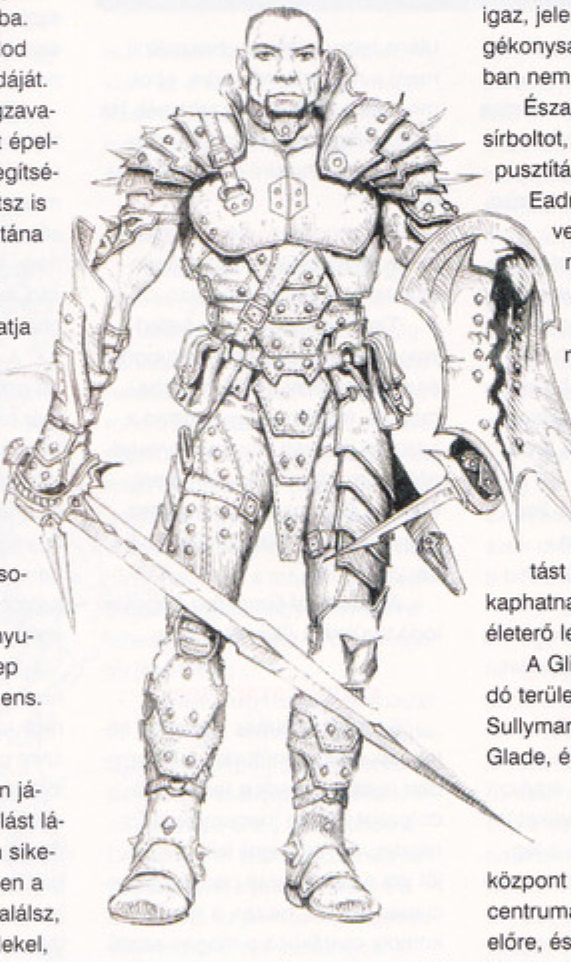
Mielőtt a Glim-Gardensbe lépnél, a délkeleti toronyban zúzd össze a zöld bolygót fogva tartó pálcát!

A Sullymarsh-hoz kapcsolódó területek: délnyugat – Speculum Grounds, északnyugat – törp katakombák (Deep Halls), délkelet – Glim-Gardens.

GLIM-GARDENS

Még mindig a kertekben járunk, s most is csak pusztulást látunk, bár a helyet még nem sikerült megrontani teljesen. Ezen a vidéken sok pici küldetést találsz, de ha csak a végkifejlet érdekel, siess tovább, itt semmi nem kapcsolódik a vezérszálhoz. A rád támadó szörnyek palettája: gargoyle, margoyle, ghoul, ghast.

Nyugaton találsz majd egy kutat, amelyik most nem aktív, de ha később helyreállítod a vezetékrendszert (House of Gems), itt találkozhatsz Plinshree-vel, aki megkér, szerezd vissza elveszett vízharangjait. Ezeket a Glyph Waterrel őrzött szobákban találod a törp katakombában (Deep Halls, Halls



of Stone). Mindhárom csengettyűért kapsz majd ajándékot is.

A tértől picit északra egy nagy lapra léphetsz, amely leszakad majd csapatod tagjai alatt, s bezuhansz egy ősi sírba. Ennek mélyén élőholtak támadnak rád, ám többek között megszerezheted azt a varázstárgyat, amellyel értheted a gargoyle-ok nyelvét, s ez később majd jól jöhet. Ebben a pici labirintusban tanulhatod meg a Dal Szavát is, és megtalálhatod az Arcane Mailt, amely az egyik legjobb páncél mágusoknak, mert igaz, jelentősen csökkenti a mozgékonyságukat, de varázslataikban nem akadályozza őket.

Északkeleten találsz majd egy sírboltot, ahol néhány élőholt elpusztítása után megtalálod Eadredet. A bátor paladin szívesen veled tart, de aki megérinti kardját, annak át kell vennie a helyét...

Említésre érdemes még a délkeleti részen található Thirsty Ground. A hely még most is varázserővel bír, de átokkal sújtva szomjazik a vérre is. A megfáradt kalandozók itt gyógyítást és rontások oldását is kaphatnak, de ennek ára némi életerő lesz.

A Glim-Gardenshez kapcsolódó területek: délnyugat – Sullymarsh, nyugat – Windrider Glade, észak – House of Gems.

WINDRIDER GLADE

Az egykori békés városközpont most a pokoli csata egyik centruma, ezért óvatosan haladj előre, és ahol lehet, használd ki a lehetőséget, és pihenj...

Ha találkozol Odelinde-del, ne ijedj meg tőle (lévén naga a szentem). Segíts visszafoglalni szentélyét, melyben orkok vertek tanyát, s cserébe ő is segít neked. Ha legyőzted a disznófejűeket, még

nem vagy kész, ne felejtsd el megsemmisíteni az oltáron lévő bálványt is! Odelinde-del érdemes sokat beszélgetni később is, és bármikor meggyógyít, ha erre jársz. Most azt tanácsolja, keresd meg Harldaint…

Délnyugaton találkozol majd egy csapat gargoyle-lal, akiket most már megértesz. Megkérdezik, te vagy-e a kiválasztott. Mondd, hogy igen, majd ha legyőzted a hamarosan megjelenő Tusk-Lordot, szabadítsd ki a dobozból a vörös bolygót.

A Windrider Glade-hez kapcsolódó területek: délkelet – Speculum Grounds, nyugaton – törp labirintus (Halls of Light) és Castle Cormanthor (de ekkor még zárt), északnyugaton – Stillwater.

HOUSE OF GEMS

A törpök városának víz- és világításrendszerét látták el egykor innen, így mindenféle kütyüket lehet itt találni. Szerencsére a legtöbb szerkezet ép maradt, ám van itt néhány halálos csapda is. Egyébként a törp labirintust felfedezve jártál már itt, de akkor csak a toronyba tudtál bejutni. Most jött el az idő, hogy mindent felfedezz!

Az első szint csapdáját hatástalanítva (át kell osonni a tolvajjal a következő szobába, kivenni a deaktiváló kulcsot a ládából, és utána természetesen használni) menj a második emeletre, ahol megtalálod Harldain szellemét. Ha helyreállítottad a szivattyút, már tudsz vele beszélni és kereskedni is.

Ha gondolod, még derítsd fel a környező területeket, aztán indulj, hisz fontos dolgod van…

Tipp! Ha eddig nem tetted volna, most érdemes elbattyogni, és megszerezni a Plinshree harangjait, majd ha begyűjtötted a jutalmat, beszélj Mystra szentélyénél Anorrweynnel, ezután menj vissza a Speculum Groundshoz, hogy lejuss az elfek katakombáiba.

A House of Gemshez kapcsolódó területek: Glim-Gardens.

ELVEN CATACOMBS

Ez a négyszintes labirintus hatalmas, ezért nem tudok leírni minden részletet, csak a fontosabb dolgokat fogom megemlíteni. Én minden egyes zugot felkutattam, jól jött a tapasztalati pont és a harci gyakorlat is, hiszen a későbbi komoly csatákhoz a magas szintű varázslatok jelentették a megoldást…

Az első szinten már igen súlyos ütközetekre számíthatsz. Aki a felszínen azt hitte, csapata verhetetlen, most rájön, mekkorát tévedett! Az egyik legkeményebb Bergos és csapatának legyőzése lesz, ekkor ugyanis tíz sötét elffel és két arraccattal kell harcolni. Én a magam részéről halogattam ezt a csatát, és később jöttem ide vissza (már a második szint nagy részét is bejártam addigra). A labirintus egyébként kicsit fárasztó, mert a kulcsokat rejtő ládákat jó messzire tették azoktól az ajtóktól, melyekhez kellenek, így lehet futkosni. Lesz itt majd egy forrás, amelynek a kincsét csak akkor szedheted ki, ha megmérgezed a vizét ezzel elpusztítva a benne lakozó agresszív halat. Feltétlenül keresd meg a fehér bolygót, és szabadítsd ki (nagyjából középen északon van az egyik szobában), nem lesz egyszerű a csata itt...

Tipp! Ha a sötét elfek e szinten beszédbe elegyednek veled, ne dőlj be nekik, amint lehet, támadj. Ha nem teszed, hiszékenységedet csak arra használják fel, hogy közelebb óvakodjanak hozzád, vagy több harcost gyűjtsenek.

A második szint gyakran feltűnő ellenfele a naga lesz, de velük már rutinosan elbánsz szerintem. Hat számozott varázshordót találsz majd szétszórva (más színük van, mint a többieknek: barna arany verettel), ezek mindegyike permanensen felvisz valamilyen tulajdonságot eggyel, vagy akár kettővel is!

Érdekesség még az itt fellelhető gyűrűpár. Az egyiket az Álmok kútjából szedheted ki, a másikat pedig egy szarkofágban találod majd meg. Aasirak elefántcsont (AC -5, str -5, dex +5, minden mentődobás +5, init -5, mozgás +40, súly +249, és 20. szintű heal!) és ébenfa (AC +5, str +5, dex -5, minden mentődobás -5, init +5, mozgás -40, súly -250, és 20. szintű finger of death!) gyűrűje együttesen már jól használható.

Itt találkozol majd Bronwynnal és Kellannal, akik az Ezüst tűz szentélyét őrzik. Ha megtalálod az igazi őröket (egy szinttel lejjebb kell ehhez menned majd), akkor bármelyikük szívesen veled tart majd.

3. szint (Lower Keep). Itt kivételesen érdemes beszélgetni Nathlilikkel, ha át akarsz jutni a hídon. Ha nem, az sem gond, csak körbe kell menned az egész labirintuson, melynek mélyén úgy mellékesen lakik egy őrült varázsló is. Itt tűnnek fel csapdarúnák is, melyeket viszonylag könnyen észrevehetsz a földön. Jobb nem rájuk lépni, mert robbanásukkal megsebzik a karaktereket, és unalmas mindig pihenni, majd felpakolni a szükséges varázslatokat. A Lower Keepben már számos +5-ös fegyver birtokosa leszel, így sebzéseid minden bizonnyal közelítenek az ideális felé.

Tipp! Nem biztos, hogy varázslód már 14. szintű (ekkor kapja a Control Undead varázslatot), de kell, hogy legyen nálad egy ilyen varázspálca, amely néhány keményebb csatában az életedet mentheti meg.

Ne feledd el ezen a szinten megkeresni az Ezüst tűz szentélyének őrzőit, a térképen nagyjából pont középben van a szoba, ahol foglyul ejtették őket!

4. szint (Prisons). Börtönök és holtak nyughelyei adják meg e labirintus hangulatát. Találsz majd itt egy szarkofágot, mely körül a halál köre vibrál (ritmikusan ismétlődő zöld fény). Mivel karaktereid jó eséllyel már magasabb, mint 9. szintűek, nem érheti őket bántódás. Itt találod majd meg a játék egyik legjobb fegyverét (Dreadsord Daemonic – 4d6 + 6, str +4, dex +2, reflex mentődobások +2, willpower mentődobások -3, 20. szintű destruction), de halálos csatát kell vívnod érte.

Tipp! Detect magic segítségével könnyen felfedezheted azokat a díszes dobozokat, melyek a lichek lelkét őrzik. Véglegesen ugyanis csak azután pusztíthatod el őket, hogy e ládikót megsemmisítetted.

A sötét elfek kincses kamrájában egy másik legendás fegyver megszerzését is megkezdheted. Keresd meg a Baneblade Faerviant (1d8 +3, +6 vs. drow, AC +3, 15. szintű flame strike) és ha kijutottál az elf katakombákból, vidd majd el Hachaam Selorn sírjához (törp katakomba, Halls of Light, északkelet). A jutalom megéri a fáradozást: Baneblade Morvian (2d6 +5, +7 vs. dragonkind, +20 mágia-ellenállás, 20. szintű firestorm).

Vigyázz a Kívánságok Kútjával, az ígéretes név gonoszságot rejt!

Tipp! Mindig legyen karaktereiden Freedom of Movement, így legalább nem paralizálják le őket, és immúnisak a hold person varázslatra, amelyik a drow papok egyik kedvence. Érdemes természetesen imát is suttogni (prayer), és legalább a harcosokon legyen gyorsítás (haste) is.

Védettségi fok (AC)

„Ez az érték számszerűen mutatja adott lény képességét arra, hogy csatában elkerülje az ellenfelek támadásait. A támadók támadó dobásának értéke el kell érje, vagy meg kell haladja a védettségi fok értékét ahhoz, hogy a csapásuk eltalálja az adott lényt. A Védettségi fok = 10 + az összes érvényesülő módosító (általában vért, pajzs, ügyesség és méret módosító)... "

Dungeons & Dragons, Játékosok könyve, Delta Vision 2001.

Amint eléred a Nightingale Courthoz vezető feljáratot, azonnal használd, feltéve, hogy megtaláltad már Anorrweyn koponyáját. Vidd el ezt Mystra templomához és pihenj, majd eztán térj csak vissza a cult erődjébe.

A labirintus északról érkező útjának nyugati csücskében találsz majd egy portált, mely a térkép közepén lévő szobába visz, ahol találkozhatsz Mirodennel. Ő azt tanácsolja, menj el Harldainhoz, mert Anorrweynnek új ékkőre van szüksége a Mythal helyreállításához... Tedd el ajándékait (+5 fegyverek, páncélok), és használd a számodra megnyitott portált, mely a Nightingale Court északon lévő varázstornyába visz.

KÖZJÁTÉK

Most kezdhetsz szaladgálni az instrukciók alapján. Szerencsére nagy segítségedre lesznek a misztikus forgó kövek (spire), melyekkel könnyen a választott helyszínre teleportálhatsz. (Sajnos némelyik programhibás, és a karakterek beszorulhatnak a környező kövekbe...)

Ha kijutottál az elf katakombákból is élve, ellenfeleidnek szemet szúr majd kitartásod, és nagyobb csapatokkal kezdenek el üldözni. Tulajdonképpen folyamatos támadásokra kell számítanod, így karaktereid hamarosan elérik a 16. szintet. Ekkor szintlépésnél választhatsz nekik új kasztot, így nagyon furcsa kombinációk jöhetnek létre, ám így ismét fejlődhetsz a 16. szintig...

Első dolgod legyen tehát, hogy beszélsz Anorrweynnel Mystra templomában (Nightingale Court), ezután keresd fel Bariandot és Faerilt (Stillwater). Sajnos nem találod meg egyiküket sem, mert a cult szolgái elrabolták őket. Keresd meg, és mentsd meg őket, majd keresd fel Odelinde-et (Windrider Glade), aki számos története mellett abban is tud segíteni, hogy juthatnál be a kastélyba. Miután őt meghallgattad, siess Harldainhoz (House of Gems), aki elmondja, hogyan szerezheted meg az ékkövet. Itt szembe kell nézned majd Azmark Duathel csapatával is, ezért érdemes időben játékállást menteni! Siess a Speculum Grounds területére, és szerezd meg a smaragdot, hogy végre elérd a kastélyhoz vezető utat...

CASTLE PASSAGE

E labirintus nehezebbnél nehezebb csatákkal tűzdelt, ám teljesen lineáris. Csak szépen végig kell verekedned magad rajta. Szükséged lesz a Hold Szavára, hogy átjuss rajta! Itt kell szembenézned Rivenerrel, a démonnal, aki olyan erős, hogy a régi idők arany sárkányai nem tudták legyőzni (hmm, pedig te le fogod). A kis aranyos még klónozza is magát, s bár hasonmásainak mindössze egy életpontja van, nekik is nagyon magas a mágia-ellenállásuk. Ráadásul mindannyian körönként 6x támadnak, és sikeres csapás esetén paralizálnak is. Szerencsére nálad van a Baneblade Morvian, ami most (is) nagy segítséget jelent majd.

Ismét találkozhatsz Nathlilikkel az egyik cellában, aki hasznos információkkal lát el, ha annak idején úgy döntöttél, segítesz neki. Ha nem, rád borul a sötétség, és már támad is.

Tipp! Gondolom, már rutinosan ölöd a mohrg hordákat, de itt számíts rá, hogy tömegesen, sokszor lich-ekkel kísérve érkeznek. Mivel a turn undead nem sokat ér ellenük, marad a control undead.

Amint eléred a Végzet kútját, gyorsan dobd bele a végzet kövét, mert ekkor a hamarosan bekövetkező csatában négy törp szobor csatlakozik hozzád, s nélkülük nem sok esélyed lesz a tizenöt magas szintű ellenféllel szemben.

CASTLE EXTERIOR

A kastély külső részén szintén igen kemény csatákkal tarkított, egyirányú úton haladhatsz előre. Ha lehetőséged van rá, mindig pihenj! Támadóid a cult szolgái, dragon-kinek és arraccatok lesznek sosem látott tömegekben, hiszen az a feladatuk, hogy megállítsák a betolakodókat. Itt nincs más dolgod, mint harcolni, győzni és túlélni.

CASTLE CORMANTHOR

Közeledik a végkifejlet, így nem meglepő, hogy most jön a neheze. Négy szinten kell végigverekedned magad, de ezek szerencsére nem olyan hatalmasak, mint a labirintusok voltak. A felső régióban dragon-kinek próbálnak majd feltartóztatni (velük nem lesz gond), a fegyverraktárban kisebb dráma is lesz, mert oldaladon feltűnik Nathlilik, s miután győztetek, megöli magát, hogy kedvesével lehessen újra. Tedd el örökségét, jól jöhet még...

Az alsó szinten cult harcosok és varázslók rontanak rád, csapataikhoz pedig dragon-kinek és sötét elfek is csatlakoznak. Ha sikerül győznöd őket, megtalálod a Dragonbone talizmánt, amelynek segítségével eljuthatsz végre a medencét és persze legnagyobb ellenfeleidet rejtő barlangba. Itt fontos, hogy ne ámuldozz a tónál, mert minél tovább bambulsz, annál többen támadnak rád. Siess tovább, egészen addig, míg rá nem lelsz Kya Mordraynra. Ebben az állapotában te nem tudod megsebezni, ezért osonj mögé, és a Megváltás Szavával idézd meg Mirodent, aki megtöri a varázst. Kya ekkor azonnal támad (fireball, chain lightning, cone of cold stb.). Ha elpusztítottad őt, utolsó kiáltása Pelendralaarhoz szól majd, hogy álljon érte bosszút. Ekkor Anorrweyn is megjelenik, és meggyógyítja sebesültjeidet, amire nagy szükség lesz, mert a hamarosan megjelenő dracolich igazán halálos ellenfél. Legyőzéshez sok sikert kívánok!

Tipp! Ha mindennek vége, és még van türelmed, teljesítheted az elmaradt küldetéseket, hiszen ezek után szabadon mászkálhatsz a birodalomban.

Így a végére kicsit már bántam, hogy egy hónapot töltöttem ezzel a játékkal. Talán ha a végén nincs annyi értelmetlen csata, talán ha nem fagyott volna annyit, és nem vágott volna ki rendszeresen a desktopra, talán ha lett volna értelme a félmillió arany felhalmozásának... Bár a szereplők azért hozzám nőttek, megkedveltem őket, főleg ezt az ügyes vándor lányt... Muszáj lesz kószát indítanom majd a Neverwinter Nightsban... Ha nem is vált most valóra, a remény örökké él!

Lily

GONDOLATÉBRESZTŐ

Stöki és Hancu eszmefuttatásai után a Guru Team egy harmadik tagja is szeretné veletek megosztani a korábbi témáknál valamivel borongósabb gondolatait. Az iromány alapjai a Guru-tábor alatt látott mérhetetlen mennyiségű hálózatos játék közben fogalmazódtak meg bennem, így az e havi gondolatébresztő a multiplayer játékokról, azok „veszélyeiről", valamint a rivalizálásról szól.

Belegondoltál már abba, miért játszol? Mért nyüstölöd magadról megfeledkezve, órákon át az egeret és billentyűzetet a monitor előtt? Valószínűleg, mert élvezed, szereted az adott játékot, kikapcsol, szórakoztat. Legalábbis úgy gondolom, ez lenne a normális. Az már összetettebb kérdés, és a játék műfajától is függ, hogy mit is szeretsz benne, de az általánosan elmondható, hogy a győzelem majdnem mindegyik játékban kulcsfontosságú. Legyőzni az ellenséges hadsereget, jobb időt elérni a másik versenyzőnél, egyre fejlettebb karaktert létrehozni, sikeresen menedzselni egy várost, és még sorolhatnám. A győzni vágyás alapvető emberi tulajdonság, senki sem szeret veszíteni. A játékosok és játékfejlesztők persze hamar rájöttek, hogy sokkal nagyobb élmény egy másik hús-vér embert legyőzni, mint a mesterséges intelligencia felett sikert aratni. Amíg nem létezett multiplayer mód, addig csak közvetetten lehetett egymással rivalizálni: ki tud több pontot elérni az adott shoot 'em upban, vagy ki tudja előbb végigvinni a LucasArts aktuális kalandjátékát. Na és persze ott voltak szinte már kezdettől fogva azok az egyszerű, főleg ügyességi játékok, amelyeket egy képernyő előtt tudtunk egymás ellen játszani. Talán ez volt a „legegyenlőbb" esélyeket biztosító rivalizálási mód: a két játékos teljesen megegyező körülmények közt nézhetett egymással szembe, nem úgy, mint később -, mindjárt kiderül, mire gondolok.

A KEZDETEK

Talán a Doom első része volt az, ami először megmutatta a fejlesztőknek és a játékosoknak a multiplayer módban rejlő lehetőségeket, innen pedig nem volt megállás. Persze nem csak FPS-t lehet egymás ellen játszani, a Blizzard is hamar kapcsolt, és az alig tíz hónap alatt elkészült Warcraft második részét nem csak szebb grafikus motorral, de komoly többjátékos mód-támogatással is felvértezték, ami olyannyira jól sikerült, hogy sok magazin az év legjobb multiplayer játékának választotta. Ezek után lassan alapkövetelménnyé vált, hogy a megjelenő programokkal egymás ellen is lehessen játszani, a technika fejlődésének köszönhetően pedig manapság már az online, interneten keresztüli játékok hódítanak maguknak egyre nagyobb teret, bár láthatóan a singleplayerre is még mindig nagy igény van, - mi sem bizonyítja ezt jobban, hogy 2001-ben is jönnek, jöttek ki játékok, amelyekben a fejlesztők nem átallották teljesen mellőzni az egymás elleni küzdelem lehetőségét. Bár az is igaz, hogy a csak egyjátékos módra építő programoknak is mindig lesz létjogosultságuk a piacon, hisz ezekben nem kell ellenfélkereséssel bajlódni, egy kalandjátékkal bármikor le lehet ülni pár percet játszani. No és a kalandjáték a csokihoz hasonlóan sosem mondja azt, hogy most nincs kedvem...

Szóval mára már számtalan módon küzdhetünk egymás ellen, és ehhez a világhálónak köszönhetően még csak nem is kell egymás közelében lennünk. Nyilvánvalóan, ha már játszunk, nem azért tesszük, hogy folyamatosan veszítsünk, így ha nem mi vagyunk a legjobbak, megpróbálunk javítani teljesítményünkön. Gyakorlunk, gyakorlunk, gyakorlunk, és egy idő után beállunk egy főleg tehetségünktől függő szintre, ahonnan már nagyon nehéz továbbfejlődni. Hogyan tudnánk akkor további előnyöket elérni? Az attól függ, becsületes, vagy csaló módon... Bár ezek igen szubjektív fogalmak, úgy gondolom, van egy bizonyos pont, ahol meg lehet húzni a határt. Nagyobb monitoron kétségkívül hamarabb észrevesszük az ellenfelünket, és ezzel máris olyan előnyhöz jutottunk, amellyel a másik játékos nem rendelkezik, így a küzdelem máris nem kiegyenlített. A mai szuperérzékeny optikai egerekkel célzásunkat is megkönnyíthetjük, gyorsabb hardveren pedig a nagyobb framerate-nek köszönhetően finomabb mozdulatokat tudunk végrehajtani, nem következik be lassulás nagyobb rakétasuhogtatások közben sem, arról nem is beszélve, hogy nagyon magas framerate esetén több autóversenyben is gyorsabban lehet bevenni egyes kanyarokat! Ezek olyan dolgok, amelyek nem csak nagyobb nyerési esélyt biztosítanak, de valóban élvezetesebbé is teszik a játékot. Ezeknek az előnyöknek a használata hasonlít kicsit a sportban tapasztalható jelenségre, ahol köszönhetően a víztaszító úszóruháknak és az extra-rugózású edzőcipőknek a sportolók egyre jobb időeredményeket érnek el, hisz ezek nem álltak korábban a versenyzők rendelkezésére. Egyébként érdekes, hogy az ókori görögöknél az olimpián teljesen meztelenül folyt majdnem minden sportban a küzdelem, ők így próbáltak egyenlő esélyeket biztosítani minden induló számára.

NYERNI AKAROK!

Visszakanyarodva: mi a helyzet, ha még mindig nem vagyunk eléggé jók? Ekkor szoktak a játékosok olyan eszközökhöz nyúlni, amelyek már a játékélmény rovására növelik meg nyerési esélyeiket. Lebutított grafika mellett például távolról is hamarabb kiszúrhatjuk ellenfelünket, és a sok csillogó-villogó tereptárgy minimálisan sem zavarja összpontosításunkat. Lehetőségünk van látómezőnk kiszélesítésére is, így akár 270 fokban figyelhetjük az eseményeket, ezáltal a hátunk mögül sem érhet váratlan meglepetés. Igaz, hogy a monitorunkon megjelenített kép ilyen beállítások mellett már közel sem olyan, mint amilyennek a fejlesztők azt megálmodták, de hát a győzni vágyás néha elképesztő méreteket ölt.

A fene egye meg, még mindig nem én vezetem az eredménylistát, valamit tenni kell - szólal meg a belső hang a fanatikus quakerben. De hiszen nem muszáj mindig szemtől szembe állni egymással, és addig lőni oldalazgatás közben, amíg valamelyikünk össze nem esik. Lehet kis résekből is kilövöldözni úgy, hogy a másik még csak észre sem vesz.

Na meg, ha eltalálták, minek szembefordulni az ellenféllel, amíg megint nem 200/200 az életeröm és a pajzsom? Hasonló játékfilozófiát követett a Quake-es körökben jól ismert Tresh is, aki ellen sunyi stílusa miatt mindenki utált, gyűlölt játszani, de viszont eredményes volt, és folyamatosan nyerte a nagyobb bajnokságokat. Nem sok barátja volt... Sajnos a stratégiai játékokban is egyre elterjedtebb dolog a nem egészen korrekt játékstílus alkalmazása, például a másik minél hamarabb történő lerohanása, még mielőtt az akár egyetlen harcost is készíthetett volna. Valahogy nem érzem úgy, hogy kezet kellene fognom azzal az emberrel, aki az elkészült hat zerglingjével kihasználva a zergek játék elejei valamivel gyorsabb fejlődését szétveri az én még teljesen védtelen bázisom. Mindezt miért? Hogy eggyel nagyobb szám legyen nyertes játszmák mezőjében... Tudjátok, mivel töltik sokan a szabadidejüket a battle.neten? Más hasonló színvonalon lévő játékosokkal szövetkezve lerohannak egy számítógépet, és ezt ismételgetik milliószor, csak azért, hogy a saját nevüket lássák a ladder táblázat legelején. A Diablo 2-t is a Blizzard alapvetően csapatjátéknak tervezte, ennek ellenére nagyon sokan sokáig kizárólag egyedül irtottak, mert úgy gyorsabban jött nekik az éltető tapasztalati pont, márpedig ez határozza meg helyezésünket a legjobbak táblázatán. A végtelenségig lehetne még sorolni a példákat, módszereket, amelyekben a játékosok a nem a fejlesztők által megálmodott játékmenettel, hanem - mondhatni - a játék „megölésével" érik el jó eredményeiket, és ez alapvetően ellenkezik még a cikk elején megfogalmazott játszás alapvető céljával. Hacsak nem a bármi áron történő nyerés nagyobb élvezetet okoz valakinek, mint a becsületes küzdelem.

Úgy gondolom, hogy a fejlesztők dolga lenne a fent felsorolt módszerek nagy részének kiszűrése, bár ez kétségkívül nagyon nehéz feladat, ami rengeteg többletmunkát igényelne a részükről. Persze mindezekre gondolni sem kellene, ha nem jutnának eszünkbe a fenti bekezdésben vázolt módszerek, de sajnos úgy tapasztalom, hogy egyre jobban elszalad a ló. Pedig a fejlesztőknek emellett még a bugszűrésre is jobban oda kellene figyelniük, hogy azokat kihasználva az erre hajlamosak ne jussanak további „lightcheatelési" lehetőséghez arra hivatkozva, hogy ezt az előnyt bármilyen más segédprogram használata nélkül érik el – jó példa erre, hogy a Quake 3-ban volt pálya, ahol be lehetett menni a falba, és onnan lövöldözni a gyanútlan ellenfeleket, de a Counterstrike is sokáig hemzsegett az ilyen fajta hibáktól. Most akkor ezek kihasználása csalás vagy nem? A válasz egyértelműen igen, amit egy ide kapcsolódó Counterstrike versenyszabályzat-részlettel is szeretnék megerősíteni.

„Mindaz, ami eltér a Counterstrike játékmenetétől, ahogy eredetileg a mod készítői azt kitalálták, nem megengedett." E szerint pedig egyértelműen elítélendő a programban felejtett bármilyen bug kihasználása.

CSAL A ZSUZSA!

Az igazi, vérbeli csalásokról pedig még nem is beszéltem. Tudtad, hogy a Counterstrike-hoz és a Quake-hez is van program, amelyet futtatva 99 százalékban eltalálod az ellenfelet, mert a célkereszt automatikusan „ráirányítódik"? Vagy hogy a legkülönbözőbb kis segédleteket futtatva a háttérben mindig tudhatod, hogy a másik csapat tagjai éppen hol, merre járnak, és milyen felszerelés van náluk? A legtöbb játékhoz rendelkezésre állnak ilyen, és ehhez hasonló programok, és ezeket sajnos egyre többen használják, már csak a „ha a másik is, akkor én miért ne?" elv alapján is. Számomra a legelkeserítőbb az volt, mikor az Asus körülbelül egy éve bejelentette, hogy kifejezetten csalóknak készült kártyákat fog piacra dobni, amelyeknek különleges driverei segítségével a játékosok például átláthatnak a falon valamennyi FPS játékban. A bejelentés többek között ezt a mondatot tartalmazta: „Vigyázz, nehogy olyan valakivel játssz az interneten, akinek ilyen Asus kártyája van, mert így csak veszíthetsz."

Az általános reakció negatív volt - ha mindenki elkezdett volna ujjongani, és Asus kártyát venni, én elmentem volna kertésznek -, általánosságban a játékosok láthatóan elítélték a próbálkozást, olyannyira, hogy az Asus végül vissza is vonta bejelentését, de csak azért, hogy pár hónappal később meglepetésszerűen mindenki számára mégis elérhetővé tegye a drivereket. Ismét felháborodás, Asus elleni aláírásgyűjtés, stb., stb. stb. Érdemes viszont belegondolni, hogy az Asus marketingeseit sem ejtették teljesen a fejük lágyára, nyilván nem azért határozták el a meghajtóprogram kiadását, hogy ezzel csökkentsék a cég hírnevét, hanem mert van rá megfelelő kereslet! Ha senkit nem érdekelnének a csalásra használható hardware-ek, programok, akkor egy idő után senki nem készítené őket.

Az elmúlt pár hét fejleménye, hogy a fejlesztőcégek megpróbálnak erőteljesebben fellépni az internetes játékaikban előforduló csalásai ellen. Igaz, kicsit irreálisnak tűnik annak megvalósítása, hogy a Blizzard bármilyen site-on található, internetes játékban alkalmazható csalásra módot adó programot töröltetni fog, viszont a Dark Age of Camelot fejlesztői úgy gondolom, igen hatásos módszert találtak a csalók megfékezésére: épp a napokban tiltottak ki örökre és végérvényesen tíz csaló játékost a szerverekről. Véleményem szerint ennek általánosítása lesz a végérvényes megoldás a jövőben: a lehető legkeményebben fel kell lépni, a többi becsületes játékos szórakozását veszélyeztető emberek ellen! A jövő, mint azt már sok fejlesztő kifejtette az internetes játékoké. Ezek élvezetéhez pedig elengedhetetlen lesz a megfelelő, csalásmentes környezet biztosítása.

PERORATIO

Pár éve egy mára már megszűnt játéklap Starcraftfórumában – volt játékfórum és külön Starcraftfórum, ez utóbbiban több hozzászólás született, mint az öszszes többi játékot tárgyaló topikban együttvéve – a következő témát dobta fel valaki: Mi a fontosabb, a nyerés, vagy a játék? A rengeteg hozzászóló legtöbbje velem egyetemben úgy gondolta, hogy a játék sokkal fontosabb, a nyerés csak egyfajta többlet. Az eladási listákat vezető Simsben érdekes módon nem lehet nyerni, a játék a végtelenségig folytatódik, és mégis rengetegen imádják. Talán éppen azért, mert nincs végcélja, és minden különösebb kötöttség nélkül – ami a többi játékban a nyerést segíti elő – bóklászhatunk egy általunk felépített világban. Személy szerint én is nagyon gyakran építkezés helyett az egységeim vicces beszólásait hallgatom végig ezredszer is, vagy percekig nézegetem felépített birodalmam működését. Itt fát vágnak, amott várat építenek. Ha egy felderítő lovas kötözködni kezd valamelyik munkásommal, lehet, hogy hatásosabb lenne néhány harcossal elintézni, de sokkal viccesebb, ahogy húsz munkás elkezdi kapával ütlegelni.

Ne hajhásszuk mindig a győzelmet, próbáljunk elmerülni a játék hangulatában, hogy azt a pár órát, amelyet kedvenc virtuális világunkban töltünk, ne olyan kicsinyes emberi érzelmek határozzák meg, mint az önzés és a győzni vágyás.

Greg5
greg5@freemail.hu

MENTŐÖV

Ti kérdeztek, a GURU válaszol!

FALLOUT 1-2

Szia Bird, Kabai Zsolt vagyok (lehet, hogy emlékszel rám, de nem hiszem). Sokat írtam neked a Fallout 2-vel kapcsolatban, de sajnos soha nem tudtál válaszolni. Megértelek, tudom, rengeteg dolgod van. Én ezen szeretnék segíteni. Mostantól én is abba a kis csapatba tartozom, akik végig vitték a Fallout2-t, és mivel te nem emlékezhetsz minden apró részletre (és tudom, hogy rengeteg dolgod van), én arra gondoltam, segíthetnék neked is és a puskapor-füstben eltévedt Fallout rajongóknak is. Szeretném, ha megjelentetnéd az e-mail címem a mentőövben… Előre is köszönöm.

Üdvözlettel: egy őszinte Fallout rajongó.

Címem: kabaizsolt@freemail.hu

BALDUR'S GATE 2

Üdv!

Mint a legtöbb olvasónak, nekem is a BG2-vel akadt gondom. A fő gond az, hogy az élőhalottak szintszívását nem tudom eltüntetni, plusz még meg se tudom előzni, pedig használok Protection from Evilt és nem hat. Ebben kérném tanácsod lehetőleg minél előbb, ahogy időd megengedi.

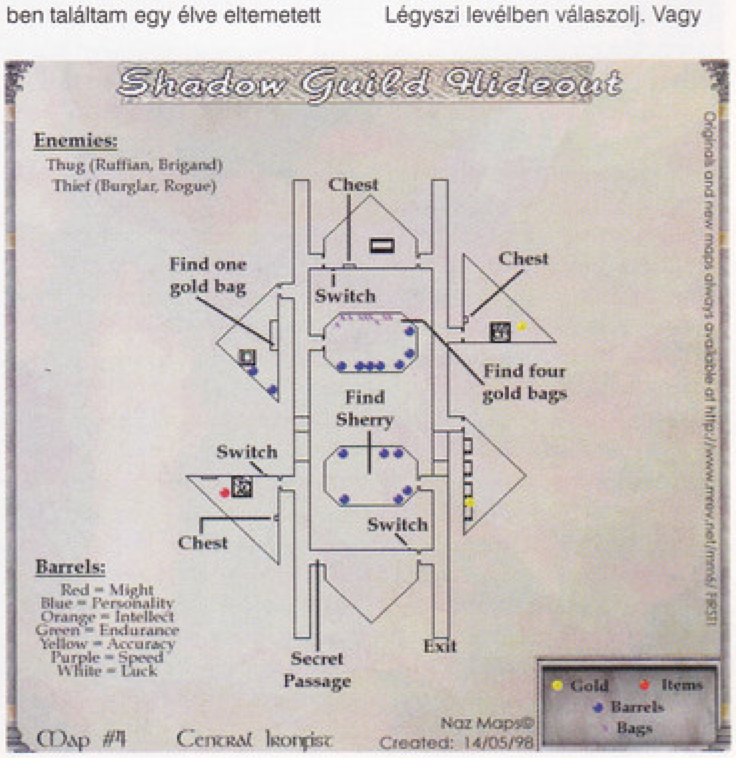
Baal

A szintleszívás ellen többféle módszerrel tudsz védekezni. A Negative Plane Protection varázslat alkalmazásával rövid időre bármelyik karakteredet védetté tudod tenni. A paladinok kaszt egyik alosztálya az Undead Hunter, őt választva a fő karaktered már a játék elejétől védett lesz a szintleszívás ellen. Létezik egy amulett (Amulet of Power), mely szintén megvéd a szintelszívástól. Ezt Aran Linvailtól kapod meg, s csak papok használhatják.

Hi. A chapter 2-ben a temetőben találtam egy élve eltemetett csávót. Kihúztam. Beszélt összevissza valami temetőőrségről. Az a kérdésem, hogy hol találhatom a temetői őrséget. Ez az első kérdés. A második (azt hitted, megúszod 1 ilyen könnyű kérdéssel?):találkoztam Xarral, és olyanról mammogott nekem, hogy elveszett Montaron (vagy hogy a francba írják), és nem tudom, merre keresem. Még valami: olyanról is beszélt, hogy Montaron nem volt túl jó kapcsolatban a Harpersekkel. Na most ennyi. Légyszi levélben válaszolj. Vagy ha akarod, berakhatod az újságba, de akkor is küldd el levélben (szerintem így gyorsabb).

üdv: grego

Temetői őrségről nem tudok, viszont a közelben találod Sethle-t a sírásót, aki a fenyegetések súlya alatt megtörik, s bevallja bűnösségét. Tőle tudjuk meg, hogy a munkaadója (Am-Si) a Bridge Districtben található piros ruhában. A jó öreg Xar kémkedni küldte be Montaront a Harperek házába, de az rajtavesztett. A Harper főhadiszállás (Galvarey Estate-Dock District) második emeletén találod meg egy ládában a tetemét.



MIGHT AND MAGIC VI

Hello Lily!

Elakadtam az M&M VI-ban: a Shadow Guildben nem tudom ki nyitni a titkos ajtót... légyszi segíts!!!

Ebben a labirintusban a titkos ajtókat a másik oldalról tudod kinyitni. A 2001/10-es demó CD-n megtalálod a Shadow Guild Hideout térképét (a biztonság kedvéért azért berakjuk ide is a képet), ott be van jelölve az összes kapcsoló helye. A térkép segítségével már nem lesz nehéz befejezned a labirintust.

Szia Lily!

Bocs, hogy alapvetően ostoba kérdésemmel zavarlak, de légy oly kedves, és írd már meg, hogy mi módon lehet a Might & Magic 6-ban új Skillt megtanulni.

Előre is kösz: Rath

Skilleket a különböző házakban, Guildekben, illetve iskolákban tanulhatsz pénzért. Néhány skill osztályfüggő (a Sorcerer például nem tanulhatja meg a Plate képességet). A skill tanulásáért fizetni kell néhány aranyat, s a szintlépéskor kapott pontokkal képezheted magad tovább.

Helló Mocsy!! (Remélem, jó helyre írok, ha nem, légyszi továbbítsd a levelet Mocsynak! Köszi.)

A Might & Magic VI-hoz lenne pár kérdésem. Nagyon tetszik a game, de van pár dolog, amire nem jöttem rá.

1. Hogyan kell használni pl. a Stone to flesh TEKERCSET? Megpróbáltam, de csak azt írja ki, hogy „the character is stoned" - na kösz. Erre én is rájöttem. Ha a varázslómmal varázslok, akkor korrekt, de ha ő is „stoned", akkor gáz van. Egyébként pl. Heroismot tekercsről tudok bárkire varázsolni, de Stone to flesh-t, vagy Raise deadet nem.

A tekercsek csak saját karakterre működnek, nekik kell felolvasni. Amennyiben kővé változtak, akkor nem használhatod őket, tehát érdemes azokat inkább eladni.

2. A tekercseket, amelyeket a küldetések során találok, meg kell tartani?

Pl.: Goblin watch code, Letter from Snergle... Csak foglalják a helyet az inventorymban, vagy veszem még hasznukat a küldetés teljesítése után is?

Nem kell, nyugodtan eldobhatod őket, ha már teljesítetted az adott küldetést.

3. Blackshire-ben a Temle of Snake-ben egy titkos ajtó mögött találtam egy muksit. Valami Q. Elég murisan néz ki, de nem tudom kicsinálni. Ki kell egyáltalán? (A ládákban találtam egy pár Wandot). A következő a helyzet (pont előtte pihentem, tehát mindenki maxon, az összes védő és turbósító varázslat aktív): az összes(!) mannámat támadásra/gyógyításra szántam (eközben a harcosommal ütöttem, mint a répát), az összes wandot ellőttem, és ezután addig ütöttem, amíg mindenki meg nem halt a csapatomból. Na így már majdnem (!) FÉLIG (!!!) levettem az életét. Már 47-es mindenki a csapatomban. A medúzákat elég könnyen legyaktam, a sárkány sem volt (annyira) vészes, de ez a Q, vele nem bírok.

Q az egyik rejtett karakter a játékban, 16000 életpontja van, s bizony nagyon nehéz leverni (jó, ha magas a védettséged mágia ellen). Amennyiben sikerül végezned vele, jutalmul kapsz egy kürtöt, mely segítségével megnézheted, hogy pontosan hány HP-je maradt az ellenfeleidnek.

4. A furulya mire jó? Snergle baltáját nem lehet eladni? Az a kék zafír (sapphire) mire jó? Eladni?

A furulyát el lehet adni egy gyűjtőnek. Snergle baltáját valóban nem lehet eladni, szerintem azért, mert Quest item volt. A drágaköveket nyugodtan eladhatod, nem tudtam velük mit kezdeni.

5. Hol van a Warlord?

Silver Cove-ban az erődjében.

6. Honnan tudom, hogy az állatszobrokat jó helyre raktam-e?

Nem tudod elrontani, a program automatikusan a megfelelő szobrot rakja a talapzatra.

7. Hol lehet a Perceptiont master szintre vinni? (A 98/07 PC Guru szerint Blackshire, de nem találom.)

Darkmoorban, a város jobb oldali házainak egyikében.

8. Mi az az Ancient weapon? Tudom, hogy valami fegyver, de ennyi. Morgan tőre nem az?

Morgan tőre artifact, az nem ancient weapon. Ezek a sugárpisztolyok és a karabélyok, melyeket csak a játék vége felé találsz meg.

9. Mi az a „relative age"? Oké viszonylagos életkor, de ezzel nem sokra megyek. Ha elér a karakterem egy bizonyos életkort, meghal, vagy mi? Ezt lehet csökkenteni (mert hogy növelni lehet, arra már rájöttem)?

Az életkort lehet csökkenteni a Rejuvenation gyógyitallal. Ilyenkor az életkor visszaáll normális szintre, viszont az alaptulajdonságaid eggyel csökkennek. Van egy kút a Hermit Islanden vagy Dragonsandben, mely megszünteti az öregedést.

10. A protection from magic pontosan mi elől véd? Mindenféle mágiától, vagy csak a földvarázslatoktól?

Csak a mágiavarázslatoktól. Ez azonban lehet földalapú varázslat is (pl. Mass Distortion, Stun). A Dark és a Light spellek nagy része mágia alapú, de ilyen a Finger of Death is.

11. A Chain armort csak Crusaderrel lehet masterre fejleszteni? Pl. High priesttel nem? Mert a csapatom crusadere Plate master, tehát hülye lennék neki chaint adni, de a papnőm nem lehet master chain armoros, ami nem jó. (Melyik jobb: expert chain vagy master leather?)

Ugyanez a gondom az íjjal is. Ha nincs íjászom, nem is lehet mester senki a csapatból?

Amennyiben végrehajtod a Crusader küldetést, akkor a csapatod más osztályhoz tartozó tagja megkapják a tiszteletbeli Crusader titulust. Ennek birtokában megtanulják a Master Chaint. Ugyanez igaz a Master Bow skillre is. Nekem nem volt Archer a csapatban, mégis mesterszinten nyilazott mindenki (még a varázsló is).

CHEAT

Nagyon nehéz a játék? Sok az ellenfél? Semmi gond, itt a segítség!

S.W.I.N.E.

Játék közben, a Shift + Enter billentyűk lenyomása után előbukkanó konzolba írhatod a kódokat:

smarten a kijelölt egység rangjának növelése
mo money 1000 credit
quicker than death „egylövéses pusztítás"

blitzkrieg szintlépés
instant delivery gyorsabb egységek

WORLD WAR II: IWO JIMA

A ` billentyűt kell lenyomnod játék közben, s utána jöhet a kód:

give X az X helyére írt fegyverrel gazdagodsz *
give Xammo # # számú lőszer az X fegyverbe

A fegyverek:
Machete, Colt45, Rifle, Bazooka, Machinegun, Flamethrower (vagy „**gasoline**"), **Landmine.**

HUGO: BLACK DIAMOND FEVER

Szintkódok:

2 - Old Kiku Trail: 313323111134
3 - Diamond Cavern: 143221231142
4 - Supply Line: 423211131134
5 - Oil Rig: 343123113234
6 - Diamond Factory: 223121134212
7 - Melt Down: 343211114323
8 - The Getaway: 243113133324

ZOO TYCOON

A Triceratops felfedése: Amikor a játéknevek eltűnnek, lépj vissza, majd nevezd át „**Cretaceous Corral**"-ra.

Ugyanez az Unikornishoz: „**Xanadu**".

ULTIMATE RIDE

Íme a kellékekhez szükséges jelszavak:
Damsel, Cottage, Whiner, Princess, Nursewacko, Cheese, Orb, Grub, Ferdinand, Dentist, Gofish, sphere, aqua.

ROAD WARS

Kifogyhatatlan pénzhez juthatsz, ha névként ezt használod: „**Mo' Money**".

WORLD WAR 3: BLACK GOLD

Nyomd le az Entert játék közben, írd be: „peace", s az Enter újbóli leütése után jöhet a kívánt kód:

HereYouAre! az ellenséges egységek és épületek felfedése
BeautifulWorld teljes térkép
Shower nagy mennyiségű csapadék
MoneyForNothing # # mennyiségű pénz
Limit_up # az egységre eső költség beállítása
NobelPrize 1 az azonnali kutatás engedélyezése
Smash zápor a képernyő közepén

BACKYARD SOCCER

Mr. Clanky megszerzése: Nyomd le a shift gombot, és klikkelj rá a trófeák között!
Minden szint megnyerése: Vidd ki a labdát az oldalvonalon, majd nyomd le a Shift + Enter + Tab billentyűket!

KYE

A szintkódokat a Go To parancs után használhatod:
2. SECOND, 3. SLIDER, 4. ZOO, 5. DIAMOND, 6. COUNTERS, 7. BLOCKS, 8. CIRCUS, 9. GALLERY, 10. TRAPPER, 11. PINTPOT, 12. GETOUT, 13. FALLIN, 14. ADOORABLE, 15. ROCKYV

RIVAL REALMS

Először üsd le az Entert, írd be a kódot, ezután újra az Entert kell lenyomnod:

SEE ALL teljes térkép
HIDE ALLcsak a felfedezett terület látszik
GIVE ME GOLD 1000 arany
GIVE ME WOOD 500 fa
GIVE ME FOOD 100 étel
MAKE ME INVINCIBLE legyőzhetetlen egységek
MAKE ME VULNERABLE az egységek ismét sérülnek
LEVEL# az aktuális küldetés vége, ugrás a # számúra
STAR ME UP a kijelölt egység

tapasztalati szintjének visszaállítása
UPGRADE ME upgrade a kijelölt egységeknek
HEAL ME a kijelölt egység sebzési pontjainak visszaállítása
MAKE ME VICTORIOUS a küldetés megnyerése
NAME az egység nevének megváltoztatása

ALIENS VS. PREDATOR 2

Játék közben nyomd le az Entert, a beírás módja: „<cheat> x", ahol az x helyére kerül a kívánt kód:

mpcanthurtme isten mód be/ki
mpschuckit minden fegyver és lőszer elérhető
mpsmithy teljes páncél
mpkohler max. lőszer
mpstockpile teljes lőszer
mpbeamme vissza a pálya elejére
msixthsense „clipping" be/ki
micu 3rd Person" mód be/ki
mtachometer sebességinfó be/ki
msizeme méretinfó be/ki
mgrs forgásinformáció be/ki
mgps helyzetinfó be/ki

BLOOD 2

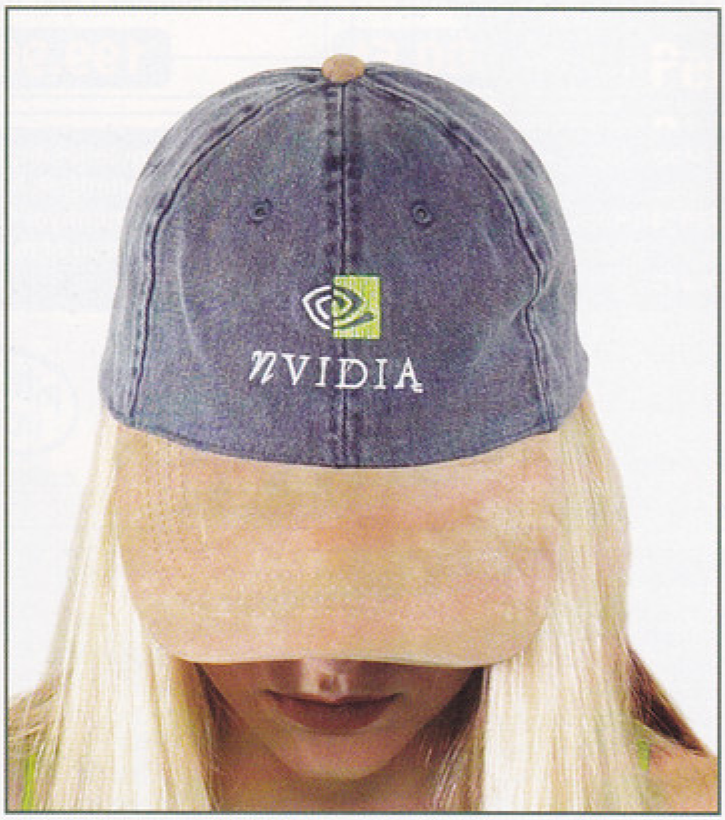
A kódokat játék közben, a T lenyomása után írd be:

MPGOD istenmód
MPKFA fegyverválasztás
MPAMMO max. lőszer
MPCLIP a „clipping" kikapcsolása
MPHEALTHY teljes gyógyulás
MPWHEREAMI a koordináták kijelzése
MPHIDEME a koordináták elrejtése
MPBEEFCAKE nagyobb erő
MPKILLEMALL minden szörny elpusztul
MPSPEEDUP a sebesség növelése
MPSTRONGER az erő növelése
MPCALEB Caleb karakter
MPOPHELIA Ophelia karakter
MPISHMAEL Ishmael karakter
MPGABBY Gabriella karakter
MPBERETTA Beretta, kétszer írva „Dual Weapon"
MPSUBMACHINEGUN Submachine Gun, akár kétszer is
MPFLAREGUN Flare Gun, akár kétszer is
MPSHOTGUN Shotgun, akár kétszer is
MPSNIPERRIFLE Sniper Rifle
MPHOWITZER Howitzer
MPNAPALMCANNON Napalm Cannon
MPSINGULARITY Singularity Generator
MPASSAULTRIFLE Assault Rifle
MPBUGBUSTER Bug Buster
MPMINIGUN Minigun
MPLASTERRIFLE Cabalco Laster Rifle
MPTESLACANNO Tesla Cannon
MPVOODOO Voodoo Doll
MPTHEORB Orb
MPLIFELEECH Life Leech
MPGOSHOPPING minden tárgy elérhető
MPNICENURSE +25 egészség
MPREALLYNICENURSE 300 egészségpont
MPWARD Ward (25 Armor)
MPNEWCROWARD Newcroward (100 Armor)
MPCARBONFIBER Willpower
MPTAKEOFFSHOES láthatatlanság
MPHERKERMUR háromszoros sebzés
MPBEANSOFCOOLNESS fegyverválasztás

Tony

HARDVER HÍREK

nVidia: „La Boutique"



Novemberben kezdte meg működését a www.nvidiashop.com alatt az Nvidia hivatalos áruháza, mely elsősorban a cég iránt elkötelezett fanatikus rajongóknak, valamint stílusérzékkel meg nem áldott embereknek számára kínál különféle ruhákat és kiegészítőket az Nvidia logójával. Természetesen a „szükséges" holmik ára minden hasonló, márkás ruhaneműnél drágább, de mivel ezeket kizárólag Nvidia fanek fogják hordani, akár még normálnak is tekinthetők. Miután a cég elsődleges stratégiájába tartozik a lehető legtöbb piacon való részvétel, így nem túlságosan meglepő, hogy a férfi, valamint női ruházaton kívül a megfelelő korhatárt még el nem ért rajongóknak rugdalózókat is kínálnak.

Panasonic: GameCube kompatibilis DVD lejátszó

November elején mutatták be a nyilvánosság számára Japánban a Panasonic cég addig csak „Q" néven ismert projektjét, mely nem más, mint a Nintendo által fejlesztett GameCube konzollal kompatibilis DVD-videolejátszó. Mint az köztudott, a Nintendo konzolja a DVD-nél kisebb lemezt használ a programok tárolására, így a keletkező piaci rést gyorsan kihasználva a Panasonic még korábban ez évben licencszerződést írt alá egy hibrid konzol gyártásáról. A már végleges, SL-GC10 terméknevű szórakoztató egység képes a GameCube lemezeken kívül DVD-Video, audio CD-k, VCD-k, valamint CD-R/RW lemezek lejátszására. Megjelenését a karácsonyt megelőző rövid időszakra tűzték ki, a dátum egyelőre december 14, míg maga a GameCube már november 18-tól elérhető lesz. Az amerikai piacon a Nintendo konzoljának egyelőre két nagy ellenfele lesz: az egyik a Microsoft X-Box, míg a másik a Sony Playstation 2, melyek mindegyike rendelkezik DVD-lejátszási képességgel. A Nintendo ezt – valamint az amerikai átlagfizetéseket és a mindössze százdolláros árkülönbséget – figyelmen kívül hagyva folyamatosan azt hangoztatta, hogy ők a fő hangsúlyt a konzol software-részére fektetik, nem pedig a hardware-re – legkésőbb karácsony végén kiderül, mennyire volt igazuk a Nintendo termékmanagereinek az üzleti stratégia kialakításában...

IBM: Új Deskstar, valamint Travelstar winchesterek

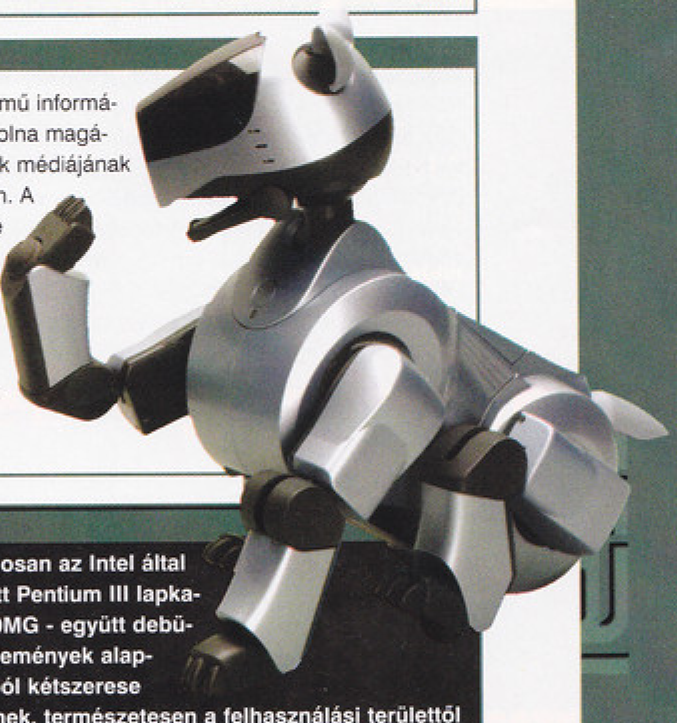
Az adattároló rendszerek fejlesztésében és gyártásában is egyaránt élvonalat képviselő IBM cég új innovációjának, az antiferromágnesesen kapcsolt (AFC) média kifejlesztésének köszönhetően hamarosan a merevlemez-kapacitások ugrásszerű növekedésének lehetünk tanúi. A „pixie dust" néven becézett eljárás lényege, hogy a winchesteren belül levő lemezeket a gyártás folyamán vékony ruténiumréteggel vonják be, miáltal az egységnyi felületen tárolható adatsűrűség mértéke lényegesen megnő – konkurens hardware cégek is hasonló eljárásokat használnak saját adathordozóik tárkapacitásának növelésére. A jelenlegi becslések szerint az új eljárással készített merevlemezek adatsűrűsége két éven belül el fogja érni a 100 gigabit/négyzetinch-et, ami a tárkapacitást tekintve 400 GB-ot jelentene desktop, valamint 200 GB-ot notebook winchesterek esetében – a szintén IBM által fejlesztett, mindössze 1 inch nagyságú MicroDrive ennek megfelelően 6 GB-os lenne! A nagyobb adatsűrűség mellett még jó pár újítás is alkalmazásra került az új IBM merevlemezekben: ilyen például a továbbfejlesztett rázkódásvédelem, halkabb működést eredményező mechanika. Az új 120GXP Deskstar család elsősorban az asztali gépek egyre nagyobb igényeit igyekszik kielégíteni, méreteit tekintve a hagyományos, 3,5 inches kivitelben lesz kapható. Sebessége a legmagasabb elvárásoknak is megfelel: adatátvitel szempontjából ATA-100-as csatolófelülettel látták el, s a nagyobb adatsűrűség miatt a manapság elvárt 10000 helyett csak 7200-at pörög percenként. Módosulatait tekintve rendelhető lesz belőle 40, 80 és 120 GB-os modell. Mobil komputerekbe a Travelstar winchesterek közül a 60GH sorozat képviseli a felsőbb kategóriás gépek felhasználói igényeit. Mint ahogyan ennek neve is mutatja, 60 GB-os kapacitása mellett 5400 RPM-mel dolgozik, s akárcsak más Travelstar drive-ok, ez is az IBM egyik adaptív technológiáját alkalmazza arra, hogy a notebookok akkumulátorának ilyen irányú igénybevételét csökkentse. Az alsóbb kategóriás 40GN sorozat 10, 20, 30, valamint 40 GB-os modelljei november közepétől lesznek elérhetők a hivatalos disztribútorokon keresztül.

Palm: OS 4.x

A hónap elején azonos tartamú e-mail kezdett el a regisztrált Palmtulajdonosok között terjengeni, mely arra hívta fel figyelmüket, hogy frissítsék régebbi operációs rendszerüket Palm OS 4.x-re. Most, hogy a Microsoft megjelentette szintén PDA-khoz legújabb Pocket PC 2002 operációs rendszerét, várható volt, hogy a konkurens Palm is hasonlóan fog cselekedni, ám ami meglepő a dologban, az az, hogy a Palm európai képviseletének semmiféle hivatalos felhívásról nincs tudomása, mely ezt az upgrade-et népszerűsítené - s bár tervezik ennek megjelentetését, egyelőre fix dátumot még nem tűztek ki hozzá. A 4.x verziót természetesen csak a flash memóriával rendelkező PDA-k tudják majd fogadni: a kompatibilis eszközök sorába tartozik a Palm Vx LE, a Palm Vx, a Palm V és a Palm IIIc. A frissítés azok számára, akik már a 4.0-ás verziót használják, nem fog többet jelenteni néhány hibajavításnál, az upgrade főleg a 3.x-et, vagy a még régebbi verziókat felhasználóit fogja érinteni. A különbségek elsősorban a megnövelt biztonságban, a könnyebb és gyorsabb adatbevitelben, valamint a 64 bites színmélység támogatásában fognak jelentkezni. A hírek szerint a Palm mobilkommunikációs software-rel is ki fogja bővíteni a csomagot, melynek révén a PDA-nak kábel nélküli Internet-hozzáférésre, valamint az elektronikus levelezés lebonyolítására is lehetősége lesz. A Palmot alkalmazó gyártó cégek közül egyelőre csak a Sony rendelkezik OS 4.1 upgrade-del.

Sony: Meghackelt AiBO

A Sony nemrégiben arra szólított fel egy programozót, hogy távolítsa el WEB oldaláról az ott közölt kódot, mellyel meg lehet változtatni a japán multimédiaóriás AiBO névre hallgató robotkutyájának viselkedését. Az új kód segítségével olyan funkciókat lehetett engedélyezni, mint például a Disco AiBO, mikor is zene hallatán a kis robot táncolni kezdett. A Sony állítása szerint a site-on talált anyag titkosított, valamint tulajdonjogaikat sértő, s így ezek azonnali eltávolítását követelte a letölthető új programokkal, valamint a software-titkosítás feltörésének leírásával együtt. Az ismeretlen hacker e követelések mindegyikét teljesítette is, ám minden olyan vádat visszautasított, miszerint ő bármilyen nemű információt valaha is közzétett volna magának a Sony Memory Stick médiájának feltörésével kapcsolatban. A Sony 1999-ben jelentette meg az AiBO-t, melyből napjainkra 45 000 darabot adott el világszerte – ezekből feltehetőleg csak néhány táncol úgy, ahogyan azt a gazdája programozza.



Intel: i845G áprilisi megjelenés

Amióta az Intel szép csöndben elkezdte a Pentium III processzorok gyártásának leállítását, a Pentium 4 alapú rendszerek eladásai egyre nagyobb mértéket kezdtek ölteni. Főként ennek, valamint annak a ténynek következtében, hogy a konkurens VIA elkezdte grafikus maggal integrált lapkakészletének gyártását a Pentium 4 platformhoz, a Santa Clara-i cégóriás úgy döntött, hogy megsürgeti saját, új, szintén grafikus core-ral rendelkező Pentium 4-es lapkakészletének megjelenését. A „Brookdale-G" (i845G) kódnévre hallgató chipkészlet megjelenését az Intel eredetileg a 2002-es év harmadik negyedévére tervezte, de a piaci konkurenciaharc, valamint a vásárlói igények kielégítése végett úgy döntött, hogy a hivatalos megjelenést fél évvel előrébb hozza, s már áprilisban elérhetővé teszi azt a fogyasztók számára. (A dolgok jelenlegi ütemezése mellett a tömeggyártás már februárban elkezdődhetne, így az áprilisi időpont korántsem tekinthető véglegesnek, hisz ebben az esetben is előrébb hozhatják a megjelenést, mint ahogyan az a DDR SDRAM alapú i845D esetében is történt.) Az új grafikus mag ez év végén fog hivatalosan az Intel által Mobil PC-kbe fejlesztett Pentium III lapkakészlettel - i830M, i830MG - együtt debütálni, s a hivatalos közlemények alapján sebessége nagyjából kétszerese lesz a jelenlegi 752-esnek, természetesen a felhasználási területtől függően. Ami érdekes, hogy bár az Intel már korábban megkötötte licencszerződését az ATI-val, a következő generációs integrált grafikus chipek mégsem a RADEON technológiára fognak épülni annak ellenére, hogy az ATI is hasonló projekten dolgozik a Pentium 4 platformhoz. A hírekhez tartozik még, hogy az i845D, vagy 845B-Step lapkák köré épülő alaplapok gyártói már szinte kivétel nélkül készen vannak új termékeikkel, mivel ezek csak apróbb módosításokat igényeltek az eredeti 845-ös verziókhoz képest. Ennek megfelelően a tömeggyártás már november végén megkezdődhet, ám az Intel valamilyen oknál fogva, ezt hátráltatva arra kérte partnereit, hogy ezt ne kezdjék meg egészen december közepéig.

Microsoft: Wireless Intellimouse Explorer

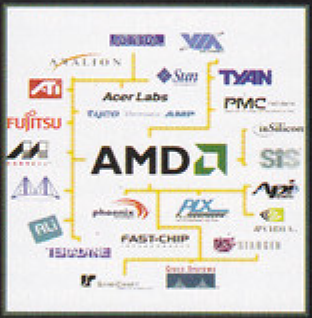
Megjelenéséhez érkezett a Microsoft legújabb egere, a Wireless Intellimouse Explorer. Akár csak neves elődje, az Intellimouse Explorer, ez is optikai mintavételezés alapján állapítja meg a kurzor mozgását, annak dinamikáját a már jól ismert IntelliEye technológia felhasználásával – ezt másodpercenként hatezerszer teszi, s ezáltal a mozgása majdnem négyszer folyamatosabb más optikai egerekénél. A továbbfejlesztett optika ellenére az új Explorer legnagyobb érdeme mégis az, hogy kábel nélkül, rádióhullámok segítségével kommunikál számítógépünkkel. A kétcsatornás, rádióhullámos kapcsolatnak köszönhetően semmiféle interferencia nem léphet fel más egységekkel a hatásos vevőkörön belül, mely három métert tesz ki.

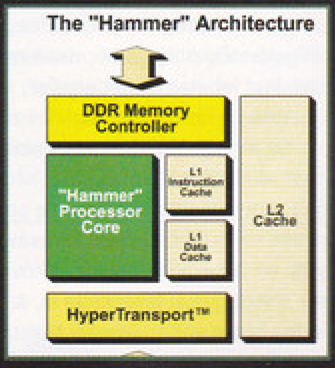
Intel: Fab22

November közepén került sor az Intel legújabb gyártelepének átadására az arizonai Chandlerben, melynek elsődleges feladata mikroprocesszorok tömeggyártása lesz, a cég legújabb, 0,13 mikronos, rézalapú technológiájával. Az épületkomplexum felépítésébe, valamint felszerelésébe az Intel kétbillió dollárt invesztált, mely beruházással lehetőségük nyílik a világ leggyorsabb tranzisztorainak sorozatgyártására. A 0,13 mikronos technológiával létrehozott áramkörök olyan kis méretűek, hogy nagyjából ezer darabra lenne belőlük szükség ahhoz, hogy kitegyék egyetlen emberi hajszál vastagságát. A Fab22 rekordidő alatt, mindössze 18 hónap elteltével készült el 4200 építőmunkás segítségével, s megközelítőleg 133 000 négyzetlábnyi „cleanroom", vagyis tökéletesen szigetelt, pormentesített területtel rendelkezik az összesen 360 000-ből. Eddig már több ezer mérnököt, technikust és a hozzájuk tartozó kiszolgáló személyzetet szerződtettek le a gyárkomplexumhoz.

AMD: HyperTransport Technológia

November hó közepén látott napvilágot az a sajtóközlemény, mely szerint a digitális jelprocesszorok (DSP) gyártásával foglakozó amerikai Texas Instruments (TI), az AMD-től fogja annak új komputerbusztechnológiáját licencelni – a bejelentéskor még hivatalosan meg nem erősített céllal. Az azóta kiszivárgott hírek alapján a legvalószínűbb, hogy a TI mobiltelefonokhoz készített chipjei, valamint még fejlesztés alatt álló DSP-k esetében fogja az új technológiát alkalmazni, melyet az AMD HyperTransport névre keresztelt, s eredetileg multiprocesszoros szerverekhez tervezett - ennek ellenére a technológiával manapság már a számítástechnika legkülönbözőbb ágaiban is találkozni lehet, mint például alaplapi lapkakészletekben, hálózati eszközökben... A HyperTransport technológia lényege, hogy két chip között egy dedikált, vagyis külön célt szolgáló csatornát hoznak létre, mely révén az adatfolyam e két chip között lényegesen felgyorsul – az AMD elsőként a jövő év második felében megjelenő „HAMMER" kódnévre hallgató asztali, valamint szerver-processzorcsaládjában tervezi e fejlesztés implementálását. A HyperTransport technológiát egyelőre ingyenesen lehet az AMD-től licencelni, mivel a cég ipari szabványt szeretne vele megalkotni. Ennek érdekében létre is hozták a HyperTransport Technológiai Konzorciumot, melynek célja az új technológia elterjedésének elősegítése, valamint továbbfejlesztése. A konzorcium jelenleg negyvennél is több céget sorakoztat tagjai között, olyanokat, mint az API NetWorks, az Apple Computer, a Cisco Systems, a PMC-Sierra, az Nvidia, a Sun Microsystems, a Transmeta és a nemrégiben csatlakozott SGI. A grafikus processzorok fejlesztésével foglakozó Nvidia például újdonsült, AMD Athlon processzorokhoz készült nForce lapkakészletében használja a HyperTransport technológiát, mely lapkakészlet szintén a napokban debütált a MicronPC jóvoltából, hiszen ez volt az első olyan cég a világon, mely nForce-ra épülő alaplappal ellátott gépeket hozott forgalomba.





Club3D: Radeon 7500 és 8500

A Club3D nemrégiben jelentette be legújabb RADEON 7500, valamint 8500-as grafikus processzorok köré épülő videokártyáit, melyek tömeggyártása már meg is kezdődött. A 7500-as szériából egyelőre kétfajta fog a boltok polcaira kerülni, melyek közül az egyik VGA, valamint DVI és TV kimenettel rendelkezik. Sebességét tekintve a GPU 270 MHz-en fog járni, míg a 64 MB-nyi DDR SDRAM 230 MHz-en. A másik ezzel ellentétben az alacsonyabb kategóriás gépekbe készül 200, valamint 183 MHz-es órajellel. A Club3D RADEON 8500 természetesen megint csak a gamerek igényeit igyekszik kielégíteni, s ennek megfelelően ez is rendelkezik majd a normál VGA-n kívül DVI és TV kimenettel. Sebesség tekintetében ennek is elképzelhetők különböző típusai - főleg a chipek húzhatóságától függően – ám a legvalószínűbbek jelenleg a 250, a 275 és a 300 MHz-es modellek lesznek.

FÓKUSZBAN A WINDOWS XP

Novemberi számunkban beszámoltunk a Windows XP Pro használata közben kialakult tapasztalatainkról, és már akkor elhatároztuk, hogy akárcsak a Win2k Pro esetében a felmerülő kérdéseinkkel a Microsoft Magyarország szakértőihez fordulunk. A vészes időhiány miatt az interjút az előző PC Guruban már nem tudtuk közölni, de ennek a kis csúszásnak megvolt az az előnye, hogy időközben a kérdéseink is megszaporodtak, továbbá az összeállításuk során figyelembe tudtuk venni a cikkre mailben érkező visszajelzéseiteket is. Ez úton is köszönet Horváth Tamásnak, a Microsoft Magyarország rendszermérnökének, aki a hétvégéjét feláldozva minden részletre kiterjedően válaszolt kérdéseinkre.

PC Guru: Szia Tamás! Közel két éve történt, hogy éppen a veled készült interjú kapcsán azon fanyalogtunk, hogy a Windows 2000-ből nem lesz „consumer" változat, vagyis a beharangozott NT technológiára épülő multimédiás-játékplatform egyelőre elmarad. Az XP kapcsán már nem kétséges, hogy a stabilabb, biztonságosabb kódból fakadó előnyöket végre az otthoni felhasználók is megkapják. Milyen lényeges különbségek lesznek a Home és a Professional változatok között? Elképzelhető-e, hogy a közös alap ellenére a veszteségek kihatnak majd az otthoni változat teljesítményére, vagy a két rendszer között sebességbeli különbség nem várható?

Tamás: Éppen a közös kódalap miatt nagyon sokat fog nyerni mindenki azon, hogy az otthoni és az üzleti irányzat végre egyesül, illetve a kevésbé stabil DOS alapú Win9x vonal megszűnik. A szoftverfejlesztőknek nem kell két platformra írniuk a programokat, a hardverkészítőknek is csak egy oprendszerre kell eszközmeghajtót írni kettő helyett, és a felhasználó is ugyanazt a teljesítményt és stabilitást kapja mind a Home, mind a Professional változaton, bármelyiket is válassza az alkalmazások futtatásához. Teljesítmény szempontjából mindössze annyi különbség lehet, hogy a Home változat csak egy processzort támogat, így duál CPU-s rendszereink kihasználásához mindenképp Windows XP Professionalt kell vásárolni.

A Professionalben ezen kívül olyan kiegészítő funkciók kaptak helyet, melyek a nagyvállalati munkaállomásként való használatot teszik lehetővé – így pl. csak a Pro lehet tagja egy Windows tartománynak (domain), a helyi és az Active Directory címtárszolgáltatás csoportházirendjei, de még a helyi házirendek is csak a Pro változaton használhatók, a Home ezeket nem tartalmazza. A Pro ezenkívül titkosított fájlrendszert (EFS), kapcsolat nélküli mappákat, központi profilokat, a mappák átirányíthatóságát biztosítja, ami főleg notebook-felhasználóknak előnyös. A Home változaton is választható NTFS fájlrendszer a FAT és a FAT32 mellett is, de egyszerűsített jogosultságkezeléssel, ugyanez vonatkozik a hálózaton megosztott mappákra is (Csak Nekem, Helyi Felhasználóknak, A Világon Mindenkinek a három csoport, amelyiknek jogot adhatunk). Csak a Próban használhatók a működés közben átméretezhető dinamikus partíciók, az IIS 6.0 webszerver is a Pro része, a Home nem tartalmaz semmilyen webkiszolgálót. Az egyidejű bejövő hálózati kapcsolatok maximális száma a Home esetében 5, míg a Professional 10-et enged. Többnyelvű változat is csak a Professinalból fog készülni, ez a multinacionális cégeknél elengedhetetlen.

PC Guru: Láthattuk, hogy az XP segítségével lehetőségünk van arra, hogy az otthoni gépünkről elérjük a munkahelyi konfigurációnkat, elindíthatjuk a benti alkalmazásainkat, megnézhetjük a levelezésünket, használhatjuk az adatbázisainkat. Mi a helyzet akkor, ha otthon a Home változatot telepítettük? Korlátozódnak-e a lehetőségeink, vagy ebben az esetben is élhetünk a teljes körű távvezérlő funkciókkal?

Tamás: A Távoli Asztal (Remote Desktop) funkció csak a Professional változat része. Ez tulajdonképpen egy egyfelhasználós terminálszerver. A terminál kiszolgálót elérni viszont bárhonnan el lehet, az ügyfél program (a terminál kliens) az XP Home változatán is, illetve korábbi Windows rendszereken is fut. Az XP Pro gépünkön elindítva az IIS 6.0-s webszervert a terminálkliens egy webböngészőből is használható. Bárhonnan rákapcsolódhatunk a böngészőből a http:\\engepem\tsweb oldalra, és használhatjuk innen a Távoli Asztal funkciót anélkül, hogy az ügyfél szoftvert külön telepítenünk kellene.

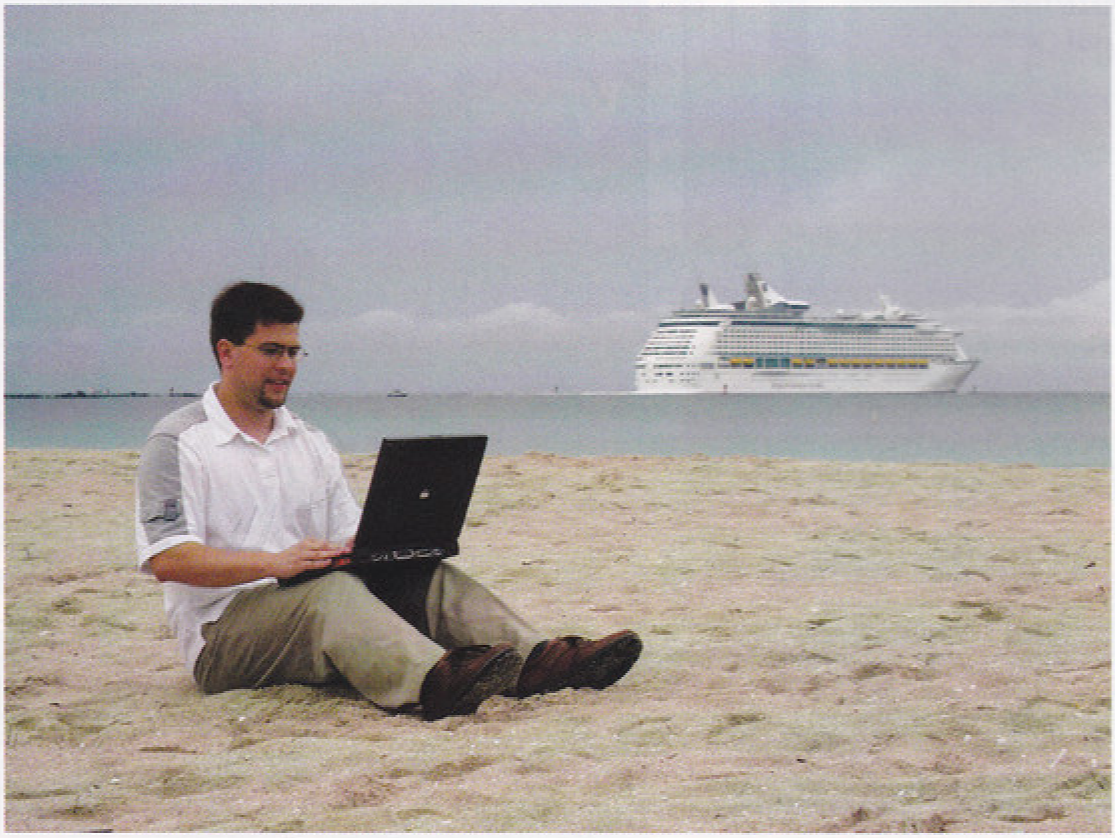
A Távsegély funkció (Remote Assistance), mellyel átvehetjük a képernyőt valakitől hibakereséshez, mindkét változatnak része, tehát ezt a Home változatban is használhatjuk akár segítségnyújtóként, akár segítséget kérőként.

PCG: Viszonylag sok szó esik az XP jól sikerült felhasználói interfészéről, ám az operációs rendszer lelkéről, a Windows 2000-ből örökölt kernelről nem sokat hallani. Röviden össze tudnád-e foglalni, hogy az eltelt másfél év alatt a kód milyen lényeges változásokon ment keresztül, és hogy mindez a felhasználóknak mit jelent majd?

Tamás: A Microsoft rengeteg oprendszer-szolgáltatást továbbfejlesztett, de ezekkel a felhasználó közvetlenül nem találkozik, nagy részük a fejlesztői felületet érinti. Az IIS 6.0 webszolgáltatást emelném ki, amelynek az architektúrája teljesen megváltozott: a kernel módú webgyorsítótár beépítése révén jóval nagyobb teljesítményű lett, illetve az új felépítésnek köszönhetően biztonságosabb is – ez majd nyilván csak a Windows.net Server megjelenésekor lesz igazán nagy horderejű, hiszen a Windows XP Próban lévő webszerver a 10-es hálózatkapcsolati korlát miatt nem alkalmas nagy site-ok üzemeltetésére.

Amit a felhasználó is lát, az az, hogy az XP sokkal gyorsabb: már 64 MB memóriával veri a Windows 2000-et ugyanazon a hardveren, a Win98SE és a ME sebes-

Tamás lázasan dolgozik a PC Guru interjún:)



ségét 128 MB memóriával közözi le.

A fejlesztők Redmondban nagyon jól tudják, hogy a legnépszerűbb játékplatform a Windows 98 SE, ezzel kell az XP-nek „versenyeznie". Éppen ezért nem pusztán a funkciókat fejlesztették, és stabil NT kernelre építettek, hanem folyamatosan azt ellenőrizték, hogy az a végeredmény gyors-e, amelyet a felhasználó tapasztal (innen az eXPerience elnevezés is). Az XP-ben emiatt a rendszerindítás, az alkalmazások indítása, illetve maga a mindennapi munka a felületen is érezhetően gyorsabb lett.

PCG: Felmerült a kérdés, hogy ha valaki teljesen jogszerűen vásárol egy Windows XP-t, és hobby szinten folyton cserélgeti az alkatrészeket, akkor hogyan tudnak majd „együtt élni"? Mi lesz a módja annak, ha a WPA-nek hála az XP a sokadik hardverelem cseréje alkalmával újraaktiválást igényel?

Tamás: Az aktiválás nem bonyolult folyamat, Internetkapcsolattal csak pár klikkelés, beírni sem kell semmit. Internet nélkül telefonon, a magyar nyelvű 06-1-2MSINFO számú ügyfélszolgálat segítségével munkanapokon reggel 9-tól este 6-ig lehet aktiválni: a varázsló által megadott 25 jegyű kódot kell bediktálni, illetve az erre visszakapott 25 jegyű kódot visszaírni. Ez a művelet telefonon is legfeljebb 5 perc, és az újraaktiválás kérésekor szintén lesz egy újabb 30 napos türelmi időnk. Fontos azt látnunk, hogy az XP nem kér újraaktiválást minden egyes hardvercsere során, de még csak „főalkatrészek" sincsenek meghatározva, amelyek cseréje mindenképp újraaktiválást igényelne. Egy saját algoritmus alapján maga az XP dönti el, hogy mennyi és milyen csere után kér újraaktiválást, tehát a cserék száma sincs konkrétan rögzítve. Az algoritmus nem nyilvános, és még Microsofton belül sem tudjuk, hogy pontosan mikor kér újraaktiválást – ez felfogható úgy is, hogy ez a döntési jogkör az XP-t közelebb viszi egyfajta önálló operációs rendszeren belüli személyiség, egyéniség kialakulásához...:).

PCG: A Microsoft is megerősítette, hogy bizonyos esetekben a Windows XP alatt futó játékok a millenniumos rendszerekhez képest kénytelenek 5-10 százalékos teljesítménycsökkenést elszenvedni. A PCG olvasóit bizonyára érdekelné, hogy ennek konkrétan mi lehet az oka, és hogy a közeljövőben várható-e, hogy ez a különbség az XP javára billenjen?

Tamás: A játékok egy része csak a beépített alkalmazáskompatibilitási módokban fut, az XP-vel beépítve érkezik egy adatbázis, amelyik több, mint ezer korábbi, gyári alkalmazás, közöttük játékok alkalmazáskompatibilitási javításait, patch-eit tartalmazza. Ezeknek a beépített, programfüggő patcheknek köszönhető, hogy az új architektúra ellenére a korábbi játékok futnak XP-n. Ezek a patch-ek elkapják a játékok korábbi, Win9x-es nem keresztplatformos rendszerhívásait, és kicserélik XP-s hívásokra. Mindez a játék futása alatt, valós időben történik, tehát mindenképp lassítja a működést.

Nyilvánvaló, hogy az XP-re írt új játékok már natív hívásokat használnának, a beépített DirectX 8 is sokat számít, így gyorsabbak lesznek. A régi játékok esetében pedig szembesülnünk kell azzal, hogy csodák nincsenek: a Win98-ra írt játékok fejlesztése során még nem gondolhattak arra, hogy lesz XP, az XP fejlesztésekor viszont nem akarták a stabilitást feláldozni azért, hogy az alkalmazások kompatibilisek maradjanak. Az XP alkalmazáskompatibilitási javításai és szintjei jelentik a lehető legjobb, technikailag kompromisszumos megoldást erre a váltásra, ami biztosítja, hogy a korábbi alkalmazások az új, stabil architektúrán is fussanak. Az 5-10 százalékos teljesítményromlás ilyen szemmel nézve bravúros eredmény, szinte csodának mondható. Mindenkinek meg kell gondolnia, hogy áldoz-e ennyit a stabilitásért (vesz-e gyorsabb processzort, vagy beletörődik ebbe az apró teljesítményromlásba), vagy a teljesítmény oltárán feláldozza azt, és marad a Windows 98 SE-nél.

PC Guru: Tudom, hogy ez a kérdés a Win2k kapcsán is megválaszolatlanul maradt, de valahogy nem bírom ki, hogy ne tegyem fel újra:). Miért nem képes az XP alapból lejátszani a DVD filmeket? Elképzelhető, hogy ezáltal a cég az Xboxot védi, vagy nincs összefüggés a konzol piacra lépése és az XP multimédiás képességeinek egyetlen fájó pontja között?

Tamás: Egy-egy új funkció beépítését alapos üzleti elemzés előzi meg, hiszen a program kifejlesztése vagy akár a licenc megvásárlása is költség. A Microsoft azt elemzi, hogy egy-egy ilyen funkció hozzáadása mennyivel teszi vonzóbbá a rendszert, mennyivel több eladást generál, vagy (ami a bevétel szempontjából ugyanaz) mennyivel magasabb árat lehet miatta érvényesíteni. Ez közgazdasági egyszeregy.

A DVD dekóder kihagyásakor ez lehetett az egyik szempont. Szintén fontos azonban látni azt is, hogy adott funkció valójában piac is, amelyik több gyártó megélhetését is adhatja. A Microsoftnak mindig is az volt a stratégiája, hogy alapszoftvert, platformot gyárt – a különleges részfunkciók fejlesztését meghagyja a partnereknek. Ez mindkét félnek előnyös, hiszen épp a rengeteg Windows alapú alkalmazás tette naggyá ezt az operációs rendszert. A DVD dekóder kihagyásakor a Microsoft a jelenleg ilyen eszközöket gyártó partnereire is gondolhatott, akiknek a piacát nem akarta elvenni.

Ezzel a logikával az Xboxos feltételezés is magyarázható lenne, hiszen DVD-lejátszás szempontjából az XP és az Xbox valóban konkurens lehetne. Az Xbox funkcionalitásának a DVD film lejátszás viszont nagyon kis része, tehát e téren valójában nincs verseny a két termék között (ahogy (bár ez az én saját véleményem) a PC-s és a konzolos játékok piacán sincs igazi verseny a két terület más megközelítése miatt (pl. Age Of Empire-t valószínűleg nem Xboxon játszunk majd, de az Xboxos Forma-1 játékokkal a PC-s változatok aligha veszik fel a versenyt – bár ez is lehet hitvita tárgya...)

Végül vegyük azt is figyelembe, hogy a jelenlegi piaci gyakorlat szerint a legtöbb DVD-lejátszó hardver mellé a gyártó a dekódert is adja (pl. WinDVD). Nekünk ez ingyenesnek tűnhet, de a gyártó szempontjából ennek ugyanúgy van költsége. Ha az XP-ben is lenne beépített DVD-dekóder, a felhasználó kétszer fizetne a szoftverért, egyszer a hardver árában, egyszer az oprendszer árában.

PC Guru: Longhorn, Blackcomb?

Tamás: A hivatalos válasz a következő Windows változatokra mindig az, hogy nem érdemes nagyon előre tekinteni a fejlesztések terén, mert ezek 1-2 éves távlatban igencsak sokat változhatnak. Jelenleg valóban elindult a Longhorn nevű fejlesztés, amely az eddig a Windows XP és a Windows.Net Server (tehát az eddigi Whistler kódnevű fejlesztés) folytatásának tartott Blackcomb projekt elé ékelődött. A Blackcomb fejlesztése továbbra is ugyanúgy folyik, csak épp a megjelenés csúszott későbbre (kb. 2003 vége), ugyanis rengeteg új megközelítést tartalmaz mind fejlesztési, mind architekturális és felhasználói felület szempontjából. Ebből a funkciókészletből nem akartak vágni, ezért indult újabb közbülső projekt - a Longhorn természetesen ezeknek a fejlesztéseknek egy részét felhasználja, de a Blackcomb lesz az újabb igazi mérföldkő a Windows történetében az XP után. Hangsúlyozom, hogy ez még nagyon korai kijelentés, hiszen addig rengeteg minden változhat, akár a Blackcomb is átadhatja a helyét valami újnak, másnak, eddig teljesen ismeretlennek...

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

WINDOWS XP LAUNCH

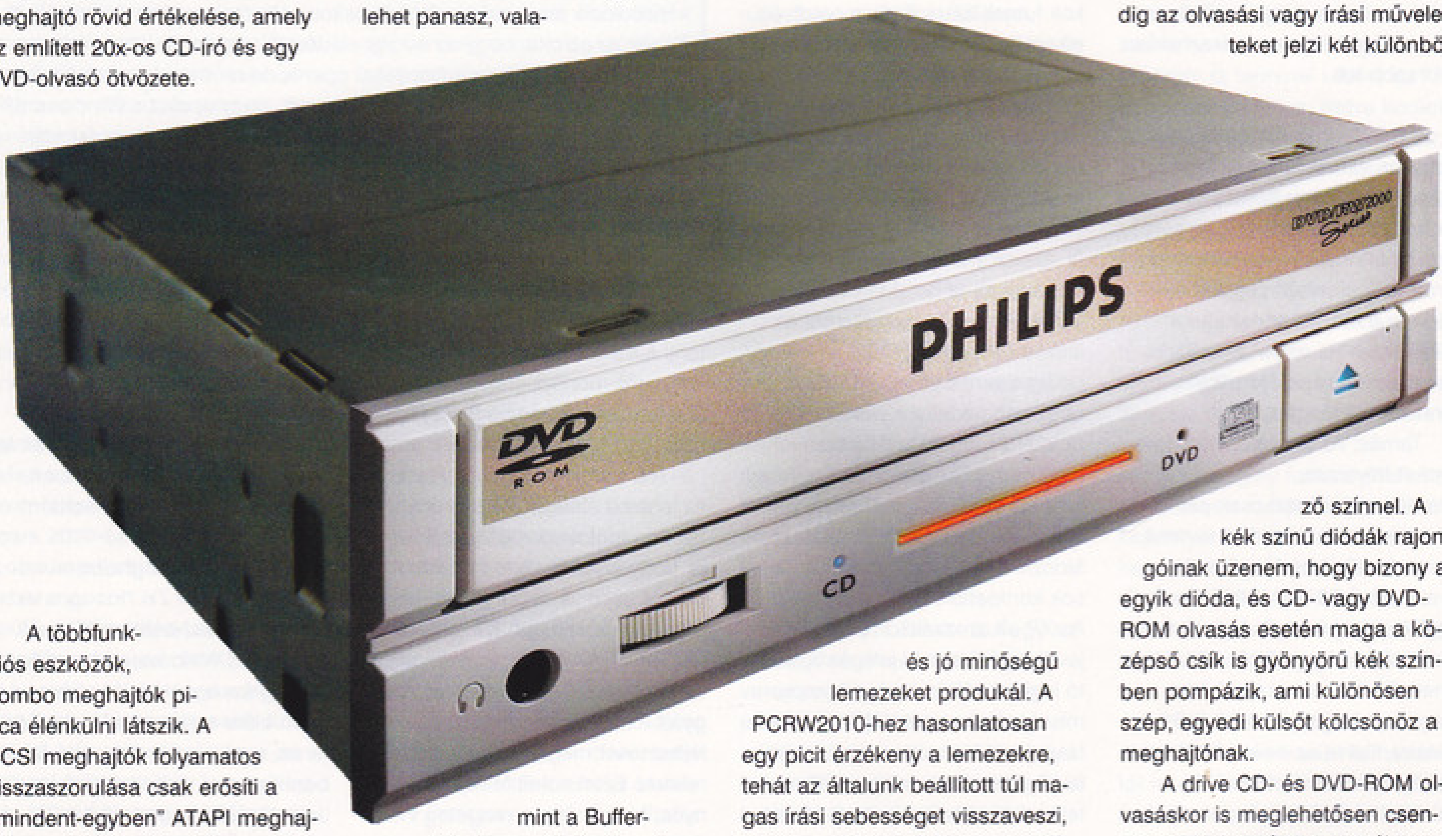
Október 25-én aligha akadt ember New Yorkban, aki ne hallott volna a Microsoft legújabb operációs rendszerének utjára indításáról és az ehhez kapcsolódó városi rendezvényekről. Az utcákat és az üzleteket ellepték a Windows XP hirdetések, ám mindez méltatlanul kevésnek bizonyult volna eme jelentős dátum megörökítéséhez. Így születtek az operációs rendszert népszerűsítő bolti előadások, különféle szakmai programok, Sting szabadtéri koncertje és természetesen Bill Gates kifejezetten erre az alkalomra vásárolt saját tv show-ja is (stílusosan a Legyen ön is milliomos különszáma). A CNN jóvoltából az események kivonatos összefoglalója még aznap bejárta a világot, így tudatosodhatott bennünk, hogy ettől az időponttól kezdve a Windows XP már csak egy karnyújtásnyira van tőlünk. Időközben a hazai képviselet által szervezett beharangozón fény derült arra, hogy a Microsoft Magyarország a Windows XP bevezető kampányát és az ehhez kapcsolódó rendezvényeit a honosított változat megjelenésére időzíti. Ennek az az oka, hogy az eddigi eladásaik alapján az itthoni felhasználók 90 százaléka az anyanyelvű operációs rendszereiket részesítette előnyben, így az elsődleges cél az volt, hogy ezeket a Windows XP kapcsán is minél előbb elérhetővé tegyék. A Home és Professional Windows XP magyar nyelvű változatai november végén kerülnek a boltok polcaira, megközelítőleg a ME és a Win2k Pro árainak megfelelő összegekért.

PHILIPS RWDV2010K COMBO

Két hónappal ezelőtt a PC Guru hasábjain már olvashattátok az új generációs, 20x-os Philips CD-író tesztjét. Azóta sem győzöm megválaszolni a hitetlenkedő leveleket, amelyekben azt kérdezitek, hogy valóban ilyen jó-e az új Philips sorozat? Válasz helyett egyfajta bizonyítéknak inkább álljon itt az új Philips „öszvér", combo meghajtó rövid értékelése, amely az említett 20x-os CD-író és egy DVD-olvasó ötvözete.

A többfunkciós eszközök, combo meghajtók piaca élénkülni látszik. A SCSI meghajtók folyamatos visszaszorulása csak erősíti a „mindent-egyben" ATAPI meghajtók megjelenését és létjogosultságát, mert míg a SCSI csatolók esetében nagyon sok eszközt tudunk ugyanarra a kábelre felfűzni, addig az ATAPI vezérlők csak kettő-kettő meghajtót képesek kezelni. Erősen limitált tehát az eszközök mennyisége, amit a gépünkbe szuszakolhatunk, és a DVD-Video filmek tömeges elterjedése folytán már-már alapkövetelménynek nevezhetjük a DVD-ROM olvasót a modern, multimédiás számítógépekben.

A Philips RWDV2010K tehát 20x-os sebességű CD-R író, 10x-es (High-Speed) CDRW újraíró, 40x-es CD-ROM olvasó és 12x-es DVD-ROM olvasó egyben. CD-írási képességeiben nem marad el az „ős" PCRW2010 mögött. A combo drive is támogatja mind a TBW (Thermo Balanced Writing), mint a Seamless Link technológiákat, így a megírt lemezek minőségére sem lehet panasz, vala- mint a Buffer-Underrun hibákat is elfelejthetjük.



A régebbi combo meghajtók rákfenéje az iszonyatosan bonyolult, nagydarab fejegység volt. A túlméretezett fejegység nagy megterhelést jelentett a mechanika számára, és drasztikusan lassú elérési időket okozott olvasóként történő használatkor. A combo eszközök tehát majdnem minden esetben kevesebb tudással bírtak egy-egy területen, mintha különkülön vettünk volna CDRW- és DVD-meghajtót. Az utóbbi idők technológiai fejlesztései lehetővé tették a kettős optikát tartalmazó fejegységek méretének csökkentését, a szervoegységek finomítását, így csak idő kérdése volt, hogy végre egy valóban teljes értékű „öszvér" jelenjen meg a piacon.

A Philips - szinte egy időben a Ricoh hasonló képességű termékének megjelenésével – tehát piacra dobta a leggyorsabb CD-író egységére épülő combo meghajtóját. Nem kétséges, megpróbálnak meggyőzni minket arról, hogy a 20x-os író csak az első volt a kiemelkedő képességű termékeik sorában.

A RWDV2010K szinte hajszálpontosan ugyanazt a teljesítményt nyújtja CD-írás szempontjából, mint a PCRW2010. Gyors, pontos és jó minőségű lemezeket produkál. A PCRW2010-hez hasonlatosan egy picit érzékeny a lemezekre, tehát az általunk beállított túl magas írási sebességet visszaveszi, ha bizonytalan a behelyezett média minőségét illetően. Ezt egyes programok esetében (pl. Padus DiscJuggler) ki lehet játszani egy jobb minőségű lemez behelyezésével, majd közvetlenül a beállítások után a lemez cseréjével, de más programokkal (pl. Nero) a trükk nem működik. Az író minőségére jellemző, hogy a 16x-osnak titulált Philips 16x MultiSpeed lemezt kiváló minőségben képes akár 20x-osan is megírni. Persze ehhez a lemeznek is megfelelőnek kell lennie.

CD-ROM és DVD-ROM olvasóként kiválóan funkcionál. Ugyan végsebességben nem lehet (és nem is szabad!) napjaink legújabb, 16x-os DVD-ROM meghajtóihoz hasonlítani, de a piacon kapható meghajtók többségéhez viszonyítva nincs mit szégyenkeznie, hiszen a 12x-es(nek titulált) DVD-ROM olvasók teljesítményét ismerve sokszor túlteljesít azokon.

A Philips RWDV2010K nem a „CDRW2000 Series" termékek megszokott külalakját kapta, hanem ugyanazt a modernebb, kissé szögletesebb formát, amelyet a hamarosan megjelenő Philips DVD+RW íróknál is láthatunk majd. A meghajtón három kijelző látható, két dióda és az ezek között húzódó vízszintes diódasor. Ez utóbbi nagyon vagány kinézetet kölcsönöz a meghajtónak. A két szélső dióda jelzi, hogy CD, vagy DVD lemezt helyeztünk be a meghajtóba. A vízszintes csík pedig az olvasási vagy írási műveleteket jelzi két különböző színnel. A kék színű diódák rajongóinak üzenem, hogy bizony az egyik dióda, és CD- vagy DVD-ROM olvasás esetén maga a középső csík is gyönyörű kék színben pompázik, ami különösen szép, egyedi külsőt kölcsönöz a meghajtónak.

A drive CD- és DVD-ROM olvasáskor is meglehetősen csendes, fordulatszáma nem túl nagy. Persze CD-ROM olvasáskor már érezhető a hangja, de azért nyomába sem ér a zúgós, rázkódós típusoknak. DVD-Video nézésekor (1x-es DVD sebességen) pedig mindössze 1% körüli CPU teljesítményt igényel, tehát szoftveres lejátszáshoz ideális, amikor ugye nem mindegy, hogy mennyi processzorteljesítmény marad az MPEG2 és AC3 dekódolásra. Én személy szerint nem csalódtam az új Philips combo meghajtóban, és nagyon örülök neki, hogy a 20x-os író nem egyszeri „eltévelyedés" volt az óriáscég részéről. Kíváncsian várom a 24x-es és 32x-es írók csatáját, valamint a DVD+RW írók megjelenését, hogy a holland cég fejlesztői azon a téren is megmutassák, mire képesek.

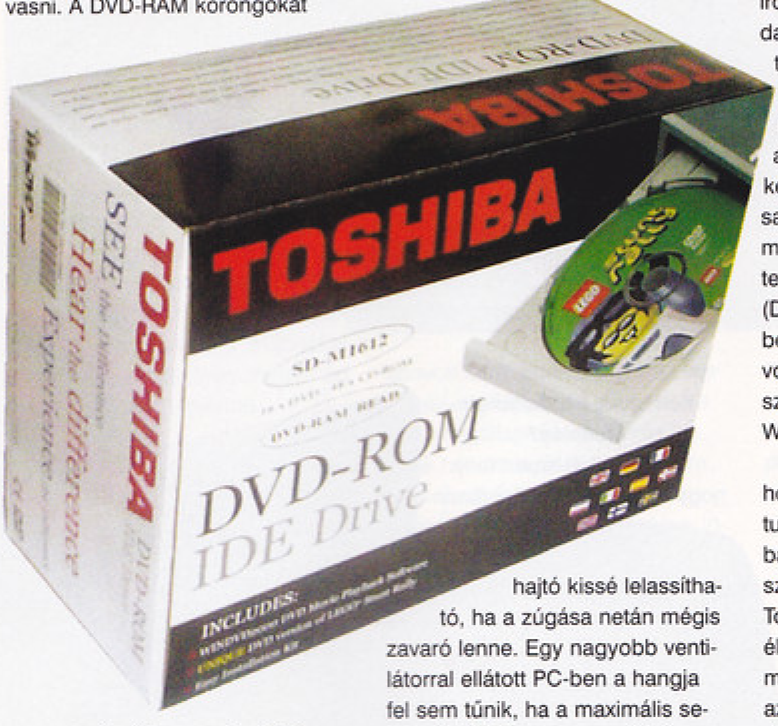
PPéter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu

INFOBOX
www.multimedia.hu

TOSHIBA SD-M1612

A 16x-os DVD-ROM meghajtók piacán igen hosszú ideig egyszereplős versenyt láthattunk, hiszen a Pioneer zászlóshajója sokáig egyedül büszkélkedhetett ilyen tempójú DVD-ROM olvasással. Csak az utóbbi hónapokban tűntek fel a konkurens gyártók 16x-os termékei, nyilván a DVD-ROM meghajtók előállításához szükséges speciális alkotóelemek árcsökkenése és az általános piaci trend is hozzásegített az előrelépéshez. A DVD-ROM meghajtók elterjedésének statisztikája ugyanis nagy késésben van a négy évvel ezelőtt megjósolt adatokhoz képest (senki nem számított rá, hogy az olcsó CDRW írók tömeges elterjedése ennyire meghosszabbítja a sokszor eltemetett CD-lemezt). A nagy bumm azonban nem maradt el, hanem napjainkban várható – a DVD-ROM meghajtók ára egyre elviselhetőbb, a multimédiás konfigurációk már elképzelhetetlenek DVD-ROM olvasó nélkül. Érdekes, hogy amíg a hallatlan népszerűséget élvező DVD-Video formátumnak köszönhetően az asztali DVD-Video lejátszók már-már a VHS-lejátszók kiszorításával fenyegetnek (napjainkban nem ritka, hogy Hi-Fi VHS videomagnót újonnan 50 ezer forint alatt is megkaphatunk, egy-egy alapszintű, márkás DVD-Video lejátszó pedig 70 ezerért hazavihető), addig a DVD-ROM meghajtók elterjedése csak nyögvenyelős volt. Ebben nagy szerepe lehet a számítógépes és különböző írható, újraírható DVD-szabványok körüli zűrzavarnak is – senki nem szeretne olyan meghajtót vásárolni, amely esetleg alkalmatlan lesz a jövőben megjelenő, házilag megírt DVD-lemezek olvasására. Talán a Philips köré csoportosult cégek által kidolgozott DVD+RW szabvány (amely a meglévő olvasókkal, lejátszókkal tökéletesen kompatibilis, újraírható lemezeket ígér) segít valamit ezen a helyzeten. Egyébként a fenti okok miatt butaság várni a DVD-ROM meghajtó beszerzésével, hiszen törvényszerű, hogy az írható DVD-formátumok közül csak az fog életben maradni, amelyik visszafelé kompatibilis lemezeket tud produkálni. Tehát bármilyen márkásabb DVD-ROM olvasót is választunk, nem érhet bennünket különösebb csalódás a jövőben. Aztán nem kell megölni, ha most hülyeséget jósolok, ehhh...

A fentebb olvasottak fényében a Toshiba új DVD-ROM meghajtója, az SD-M1612 különösen jó választás, hiszen nemcsak a DVD-lemezeket, de a mostoha sorsú DVD-RAM korongokat is képes elolvasni. Ez akkor lehet különösen fontos, ha otthon, vagy (jellemzően) cégünknél, munkahelyen DVD-RAM formátumban archivált anyagainkat szeretnénk visszaolvasni. A DVD-RAM korongokat ugyanis általában csak a DVD-RAM meghajtók kezelik, a legtöbb DVD-ROM olvasó – mivel a DVD-RAM igazából nem is DVD formátum – nem képes ezeket olvasni sem.



A Toshiba SD-M1612 legnagyobb előnye mégsem ez. Még csak azt sem mondhatnánk, hogy végsebességben jobban teljesít, mint a többi 16x-os DVD-ROM olvasó. Legnagyobb erényei a kompatibilitás és a CD-lemezek kezelése. Az SD-M1612 az eddigi leggyorsabb DVD-ROM olvasó, ha a CD-ROM teljesítményét vesszük alapul. Mivel a DVD-ROM olvasókat a legtöbb esetben (működési idejük 90%-ban) még mindig CD-lemezek olvasására használjuk, ez sokat nyomhat a latban, különösen akkor, ha nem egy meglévő CD-ROM mellé, hanem egyedüli CD-DVD megoldásnak szánjuk a gépünkbe.

DVD-Video lejátszásra szintén ugyanúgy ajánlható, mint a közelben látható Philips combo, hiszen legfeljebb 1,2 %-os CPU terhelést jelent 1x-es sebességű DVD-Video lejátszás esetén. Az SD-M1612 dobozos változatához mellékelt WinDVD2000 program az egyik legjobb szoftveres megoldás a PC-s filmezéshez, hiszen VGA-kártyánk minden elérhető tulajdonságát igyekszik kihasználni az MPEG2 dekódolás-lejátszás gyorsítása érdekében.

Elérési ideje figyelemreméltóan jó, hangja elviselhető, és szerencsére az interneten elérhető szabályozó szoftverekkel a meghajtó kissé lelassítható, ha a zúgása netán mégis zavaró lenne. Egy nagyobb ventilátorral ellátott PC-ben a hangja fel sem tűnik, ha a maximális sebességét 32x-esre vesszük vissza (ekkor még mindig jobban fog teljesíteni, mint az 52x-es csodák, amelyek amellett, hogy lassabbak, ráadásul még sorra összetörhetik féltett lemezeinket).

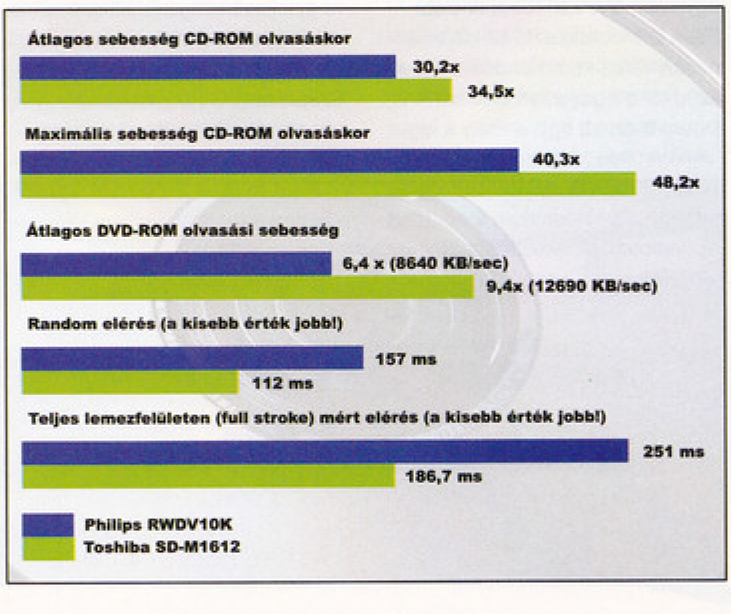
Az SD-M1612 meghajtó UltraDMA Mode2, azaz ATA33-as módban dolgozik (ha az alaplap képes ezt kihasználni), ezért burst módban az előreolvasott adatokat akár 30 MB/sec sebességgel küldi a PC-felé – valójában ezt a fizikai olvasás erősen korlátozza.

Úgy vettem észre, hogy nem igazán zavarja a csatlakoztatás jellege, tehát akár SLAVE, akár MASTER módban használva hajszálra megegyező teljesítményt mutatott. Kitűnően alkalmas a Buffer-Underrun elleni védelemmel szerelt, gyorsabb ATAPI írók mellé, akár egy kábelre fűzve is összedolgoznak. Én egy 24x-es Plextor író mellett használom (az író a MASTER), és meg kell mondanom, hogy a Burn-Proofnak tiszta, karcolásmentes lemez esetén még 24x-es közvetlen másoláskor sincs semmi dolga, azaz az SD-M1612 kifogástalanul képes kiszolgálni a mai leggyorsabb írókat is. Természetesen mindkét eszköznek engedélyeztem a közvetlen memória-elérést (DMA) a Windows eszközkezelőjében (az alaplap az Asus TUSL2-C volt, a kipróbált operációs rendszerek pedig a Win98SE és a Windows XP).

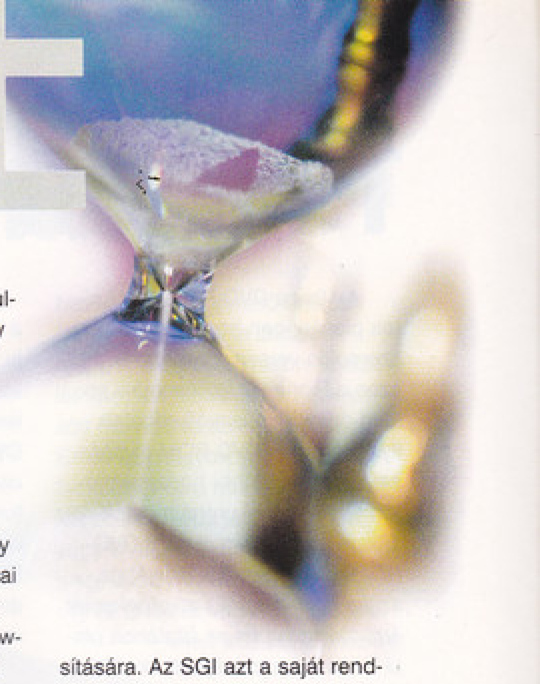
Összességében elmondható, hogy bár DVD-ROM olvasóból láttunk már gyorsabbat, tempósabbat is, a CD-lemezekkel való visszafelé-kompatibilitás terén a Toshiba 16/48-as meghajtója az élvonalba ugrott. A DVD-RAM lemezek kezelése különösen növeli az értékét. A termék csinos kiszerelésben kerül forgalmazásra, a már említett szoftveres DVD-Video lejátszó szoftver mellett a Lego Stunt Rally különleges, DVD-s verzióját kapjuk hozzá ajándékba.

PPéter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu

INFOBOX
www.multimedia.hu



HOMOK A GÉPEZETBEN



BEVEZETÉS

Egy jubileum-mániákus feljegyzései

Ígéreteimhez híven e hónapban is jelentkezik tudományos-technikai rovatunk, a "Homok a gépezetben". Mivel számos olyan levelet kaptam, amelyekben egyesek nem átallottak "jubileum-mániákusnak" nevezni mindössze azért, mert a III., az V., a VI. és a IX. számot is ünnepinek nyilvánítottam, úgy döntöttem, hogy a X. HAG-ot törlöm a jubileumi shortcut listámról... de aztán persze rájöttem, hogy nem engedhetek eredeti elképzeléseimből, hiszen a józan (?) észnek is ellentmondana, ha nem használnánk ki a X. szám kapcsán kínálkozó fantasztikus lehetőségeket (persze kiki csak a maga módján: Ti a rovat legalább tízszeri alapos áttanulmányozásával, én pedig a cikkleadás kapcsán érzett eufóriám néminemű alkohollal történő fokozásával). Mit is mondhatnék még: adott egy újabb jubileumi HAG (a szokásos információ-technológiai fókusszal ugyebár, hiszen sorozatunk címe is a chipek alapanyagát adó szilíciumra hivatott utalni), amely híranyagának erősségét talán csak a karácsonyi szám tudja majd felülmúlni, s persze az a XII. (Istenem, egyévesek leszünk!), ugyancsak jubileumi szám, amelynek kapcsán egészen különleges meglepetéssel készülünk (igen, pontosan: a fizikai brutalitást mintegy személyében megtestesítő Sasa játékszerkesztő úr különlegesen véres kommandóakciójával az id-től megszerzett exkluzív Doom 3-on túl egy, a még a legfejlettebb elektronmikroszkóppal sem detektálható nanokomputer lesz ajándékként a mellékletben). Addig is azonban, míg e dicső napok eljövendnek, vessük bele önfeledten magunkat a tudomány és a technika újdonságaiba!

E HAVI IDÉZETÜNK

"Amikor egy tudós azt állítja, hogy valami lehetséges, általában igaza van. De amikor egy tudós azt mondja nekünk, hogy valami lehetetlen, akkor nagy valószínűséggel téved."

Sir Arthur C. Clarke, író, jövőkutató, géniusz

DEFENSE SUMMIT 2001

Feltámad-e a Szilícium Messiás?

Kevéssé közismert tény, hogy a magának elsősorban nagyteljesítményű RISC szervereivel és grafikus munkaállomásaival hírnevet szerző amerikai Silicon Graphics (SGI) bevételének jelentős részét a különböző katonai megrendelések adják. Sőt, kis túlzással azt is mondhatnánk, hogy a pénzügyileg mostanában eléggé gyenge lábakon álló cég számára ezek a különleges projectek jelentik az életben maradáshoz minimálisan szükséges tőkeinjekciókat. Nem véletlen hát, hogy az USA egyik legnagyobb katonai technológiai konferenciájának is éppen a kaliforniai Mountain View-ban székelő SGI a fő szervezője (sőt, a vállalat neve még a rendezvény hivatalos megnevezésében (SGI Defense Summit) is szerepel). Ez egyébként ama kevés események egyike, amelyen lényegében mindenki (értsd: kormányzat, hadsereg, gyártók, megoldásszállítók stb.) képviselteti magát, s persze a legnagyobb üzletek csírái is itt szökkennek szárba. Ennek megfelelően a témában érdekelt informatikai társadalom apraja és nagyja idén is elzarándokolt a virginiai Crystal Citybe – fájdalom, a cikkíró személyes megjelenésével nem emelhette tovább a rendezvény fényét, pedig ez hasonló katarzist okozott volna számára, mint újságunk hardverszerkesztőjének a legújabb típusú mobiltelefonok birtoklása, vagy Sasának egy limitált példányszámú X-Box megszerzése.

A Defense Summit természetesen komoly "éles" bemutatókra is lehetőséget teremt: az idei rendezvény sztárjai például az "örökzöld" repülőgép-szimulátorokon túl most azok az alkalmazások voltak, amelyeket az USA hadserege használ a műholdas felderítés eredményeinek hasznosítására. Az SGI azt a saját rendszerein futó programot is a nyilvánosság elé tárta, amelynek segítségével az amerikai légierő szakemberei olyan virtuális környezeteket alkothatnak meg, amelyekben aztán az F-16-osok pilótái különböző extrém harctéri helyzetekben is jártasságot szerezhetnek. Ezek között éppúgy megtalálható az alacsony-magasságú, ám hangsebesség-közeli, vagy azt meghaladó sebességű repülés, mint a repülőgép-anyahajókról történő le- és felszállás, a földi célpontok ellen indított támadás és a légi harc. A bemutató egyébként olyannyira meggyőzőnek bizonyult, hogy az SGI mindjárt a konferencia után több millió dolláros értékben újabb F-16-os szimulátorok szállítására kapott megrendelést...

Nem keltett kisebb feltűnést a Lockheed Martin fejlesztése, a TopScene sem, amely tulajdonképpen forradalmian új elvekre épülő küldetéstervező rendszer. Az USA haditengerészete számára létrehozott alkalmazás műholdak és a légi felderítés által szolgáltatott fényképek alapján olyan 3D-s környezeteket épít fel, amelyekkel a harctéri bevetések körülményei pontosan modellezhetők. Egyes híresztelések szerint a TopScene komoly szerepet játszott abban is, hogy az USA kormányától a rivális Boeing helyett (sokak nem kis meglepetésére) végül a Lockheed Martin kapta meg az új generációs harci gépek gyártására vonatkozó megrendelést. Csak a nagyságrendek érzékeltetésére: ez utóbbi esetben közel 200 milliárd (!) dolláros üzletről van szó...

A TopScene-hez hasonló célokat szolgál a Space Imaging alkalmazása, az a találóan Space-To-Face névre keresztelt szoftver is, amely a 600-700 kilométeres magasságban keringő Ikonos műholdak adatai alapján építi fel a maga nagyfelbontású képeit. A Space-To-Face pontosságával kapcsolatban csak annyit említenék meg, hogy segítségével nemcsak a jellegzetes tájékozódási pontok (fák, bokrok, utak, épületek stb.) beazonosítása nem okoz semmiféle gondot, hanem akár az egyes emberek megkülönböztetésre is lehetőség nyílik.

Ugyancsak érdekes megoldásokkal állt elő a Harris Corp, amelynek InReality és RealSite elnevezésű alkalmazásai elsősorban az egész városokra kiterjedő biztonsági rendszerek tervezésében jeleskednek. A két applikációhoz állítólag máris egy egész sor, különböző amerikai nagyvárosok modellezését lehetővé tevő adatbázis-csomag készült el.

A szimulátorokon túl az általam csak Szilícium Messiásnak hívott SGI más területeken is tarolt, például szép számmal adott el nagyteljesítményű kiszolgálókat a sokatmondó elnevezéssel bíró Air Force Space Warfare Centernek. Ezek a szerverek különböző "égi" telepítésű fegyverrendszerekkel együtt egy olyan "parancsnoki architektúra" alapját képezik majd, amelyik a modern, hálózatcentrikus IT megoldások előnyeit hivatott a hadviselés szolgálatába állítani. A két fél között létrejött együttműködési megállapodás, az ún. CRADA (Cooperative Research and Development Agreement) a különböző parancsnoki és irányítási technológiák (értsd: katonai célú döntés-előkészítő és támogató rendszerek) kifejlesztésén túl azok közös tesztelésére és értékelésére is kiterjed majd.

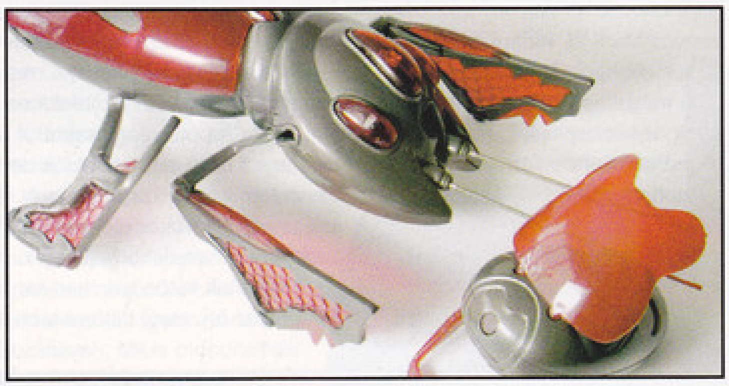
B.I.O. MECHANIKUS BOGARAK

"Ideges" ízeltlábúak

A tudomány legújabb eredményei néha a legváratlanabb helyeken köszönnek vissza a hétköznapokban - az új mexikói Los Alamosban található kutatólaboratórium egyik tudósának, bizonyos Mark W. Tildennek az esete különösképpen jó példázata a fenti megállapításnak. Pedig hősünk hétköznapinak igazán nem mondható kutatási területet választott magának: mesterséges intelligenciák kifejlesztésén fáradozik. Sokéves megfeszített munkájának legfontosabb eredménye az ún. "idegi hálózat" technológia, amely most már mintegy 10 éve segíti az amerikai tudósokat az újabb és újabb robotgenerációk létrehozásában. Az idegi hálózat segítségével akár "ösztönös" reakciók is kiválthatók a robotokból, vagyis azok ahelyett, hogy központi egységükkel feldolgoznák és elemeznék az őket ért ingereket, majd csak ezután válaszolnának arra, azonnal, úgymond "zsigerből" cselekszenek – hála a különböző funkcionális részeiket "összedrótozó" különleges eljárásának. A legérdekesebb az egészben mégis az, hogy az idegi hálózatok alkalmazása nem megy a robotok intelligenciájának rovására, sőt, még segíti is őket olyan egyszerűbb feladatok végrehajtásában, mint amilyen a barát/ellenség felismerés, vagy a terepakadályok leküzdése.

Sokáig úgy tűnt, hogy az idegi hálózat technológiát hasznosító robotok mindörökre megmaradnak a Los Alamos-i labor lakóinak, ám a sors végül másképp rendelkezett... A jó öreg prof ugyanis felkérést kapott egy, a robotika legfrissebb vívmányait bemutató televíziós dokumentumfilm-sorozat narrátorának szerepére. Az egyik epizód, amelyikben "véletlenül" éppen egy Tildennek különösen kedves témáról, az ún. idegi hálózat technológiáról (naháát!) esett szó, a világ egyik legnagyobb játékgyártója, a Hasbro döntéshozóinak figyelmét is felkeltette. Innentől már azzal a varázslatos gyorsassággal követték egymást az események, amely elsősorban akkor tapasztalható, ha a multinacionális cégek komolyabb üzletet szimatolnak. Mert mi is történne – gondolkodtak el az óriásvállalatnál –, ha

olyan, az idegi hálózati technológiát hasznosító robotokat gyártanánk, amelyek kizárólagos célja a szórakoztatás? A kézenfekvő válasz: az elsőre horribilisnek tűnő gyártási költségeket a magas gyártási volumen elfogadhatóra csökkentené, a dolog újszerűsége miatt a siker pedig szinte garantált. Az így hamarosan meginduló,



a Hasbro WowWee Toy divíziója által koordinált fejlesztésekbe Tilden személyesen is bekapcsolódott, így nem csoda, ha az új típusú "játékrobot" prototípusa rekordsebességgel készült el. Sőt, a B.I.O. Mechanikus Bogár névre keresztelt szerkezet (ahol a B.I.O. rövidítés a "bio-mechanikus integrált organizmusra" utal) ez év Karácsonyára már a boltok polcaira is kerül – sajnos egyelőre csak az USA-ban. A felhasznált csúcstechnológiához képest hihetetlenül olcsó, alig 40 dollárba kerülő kicsiny robotok – mint azt nevük is mutatja – leginkább a rovarokhoz hasonlatosak. A mechanikus bogarak kezdetben négy különféle változatban (Acceleraider, Destroyer, Predator és Stomper) kerülnek forgalomba. Mindegyik "fajnak" megvan a maga jellegzetes külseje, viselkedése és különleges képessége. Az előzetes információk alapján személyes kedvencemnek valószínűleg a Destroyer bizonyul majd, amely állítólag a legnehezebb terepviszonyok (PC Guru szerkesztőség hardvertesztek alatt?) között is megállja majd a helyét. De persze az Acceleraider sem nevezhető kispályásnak: ez az "ideges" bogár, mint ahogy azt neve is mutatja, mind közül a legnagyobb végsebességre képes – igaz, csak viszonylag sima felületek esetén. S persze, ha nem vagyunk elégedettek gépesített ízeltlábúink teljesítményével, végső fenyítő eszközként még mindig ott van a távirányító…

SZILÍCIUM VS. NEMESFÉMEK

Aranynál is értékesebb?

Ha olyasfajta bombasztikus kijelentéseket tennék, miszerint a homokkal kvázi azonos szilícium értéke közel ugyanakkora, vagy meg is haladja a nemesfémek királyának tartott aranyét, valószínűleg csak az emberi populáció elenyésző hányada nem tartana elmeháborodottnak. Talán még legjobb barátaim is sajnálkozó pillantásokkal illetnének, s még csak nem is sejtenék, hogy csak a színtiszta igazat szólom! Pedig ha jobban elgondolkozunk, a fenti állítás már nem is tűnik akkora képtelenségnek, hiszen:

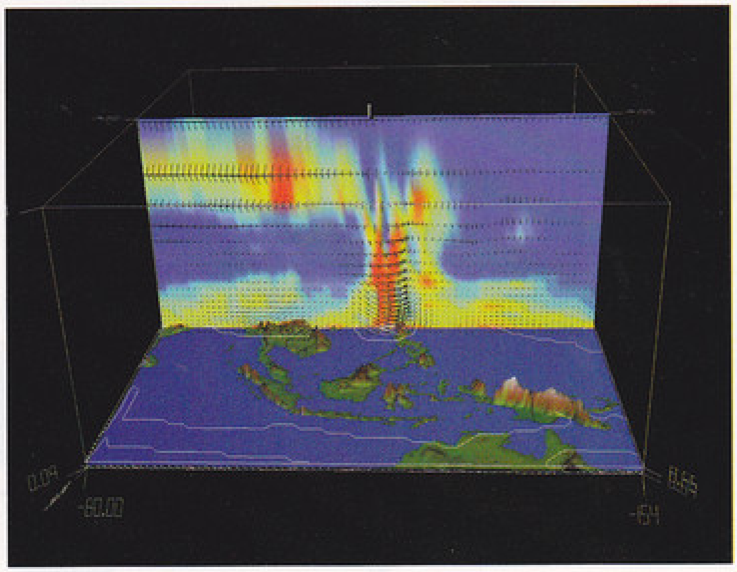
- az új Siemens SL45 mobiltelefon, amely egyúttal PDA-ként és MP3 lejátszóként is funkcionál alig 88 grammot nyom, ám az ára mégis megközelíti a 800 dollárt, vagyis egyetlen grammja közel annyiba kerül, mintha színaranyból készült volna (kb. 8,8 dollár/gramm);

- a Sony (valljuk be őszintén: irreálisan felülárazott) speciális flash memória moduljáért, a 128 MB-os MagicGate Memory Stickért nem kevesebb, mint 169 dollárt kér, vagyis ennek az alig 4 grammos össztömegű apróságnak minden egyes grammja kb. 37 dollárba kerül, megközelítőleg négyszer annyiba, mint az aranyé;

- a legklasszikusabb példa azonban mégis a szívemnek oly kedves Compaq Alpha processzor (de említhetném példának bármelyik másik RISC processzort is, a szuperkomputerekben használatos különleges vektorprocesszorokról nem is szólva): az 1 GHz-es EV68 ára megközelíti a 20 000 dollárt, vagyis minden egyes grammja nagyságrendekkel kerül többe, mintha ama bizonyos Au vegyjelű fémből készítenénk el egy hasonló tömegű tárgyat (igaz, az ékszerekben általában nincs is 15 millió tranzisztor).

Az antik, a középkori, sőt kezdetben az újkori civilizációk gazdaságának "kötőanyaga" is a legértékesebb nemesfém, az arany volt, amelynek előfordulási gyakorisága az elemek közül az egyik legalacsonyabb bolygónkon. Ezzel szemben az IT-re egyre jobban támaszkodó, napjainkban formálódó "Új gazdaság" kötőanyaga a Földön gyakorlatilag korlátlan mennyiségben rendelkezésre álló szilícium, amely az emberi elme hatalmának köszönhetően mégis értékesebbnek bizonyulhat a sokáig oly különös becsben tartott sárga fémnél. Hogyan is mondotta Morpheus a Mátrixban? "Úgy tűnik, a sorsnak is van egyfajta érzéke az iróniához."

Joshua



NEXT GENERATION

BEVEZETŐ

Videokártyateszt szempontjából az év második legérdekesebb időszaka köszöntött be a PC Guru háza táján november elején. Májusban, a GeForce3 első látogatásakor az új technológia és a teljesítménybeli előrelépés volt az érdeklődés legfőbb oka. Ezúttal viszont részben az új kártyák kiemelkedően nagy száma, részben pedig az ár/teljesítmény (és bizony feature) verseny szoros mivolta idézte elő a teszt előkészítése közbeni lelkesedésünket. A kiemelkedő alkalomra összeállt kommandó felelőssége teljes tudatában választotta meg a nyugalmas időpontot (hétvége), és a váratlan zavaró tényezők kiiktatásától (Tatcom elzavarása :) sem riadt vissza a magasztos cél érdekében. A tisztességes mennyiségű hardver és szoftver felhalmozása után már csak az egyéb ellátmányok biztosítására volt szükség - így például elég korrekt adag csokit nyomtunk be a tesztelés során (mindig ez van az ilyen közvetlen együttműködések során :). Az éjszakába nyúló 3DMark és Quake3 meneteket néha megszakítottuk egy kis alienkergetéssel AVP2 módra, bár egy idő után kissé sok lett az ezzel járó idegi megterhelés, és egyre inkább az alienek kergették Shoe őrmestert... A maratoni teszt eredményét az elkövetkező oldalakon olvashatjátok, bár már most szólok, hogy a témára vissza kell majd térnünk a közeljövőben. Addig érjétek be ennyivel... :)

RADEON 7500 & 8500

Versenyzőink bemutatására sor került már a PC Guru korábbi számaiban, így nem érdemes a szükségesnél több szót vesztegetni, inkább rögtön a tárgyra térnénk.

Az ATi Radeon 7500-as változata a DX7-et támogató jelenlegi legerősebb kártyájuk, 290/230 MHz-es órajelen teker, 64 MB DDR SDRAM memóriával rendelkezik. A chip két renderelő pipeline-nal rendelkezik, támogat jó néhány extra feature-t is a DX7-en felül (pl. 3D textúrákat, shadow buffert, register combinereket), valamint HyperZ néven Z-buffer kezeléssel kapcsolatos optimalizálásokat a memória-sávszélesség hatékonyabb kihasználása érdekében.

A Radeon 8500 teljesen DX 8.1-re kihegyezett csúcskártya, 275/275 MHz-es órajellel (OEM 250/250), és ismét csak 64 mega DDR RAM-mal, továbbá négy pipeline, 2 textúrázó egységgel és háromszoros loopbackkel (azaz egy renderelési menetben akár 6 textúrát tud használni), HyperZ II-vel és Smoothvision néven fejlett antialiasing képességekkel rendelkezik. A hab a tortán a DX 8.1 teljes támogatása az 1,4-es pixel shaderekkel és egyéb ínyencségekkel egyetemben; és persze a full extrás DVD-lejátszásról se feledkezzünk meg.

GEFORCE 3 TITANIUM 500 & GEFORCE 2 PRO

Az Nvidia jelenlegi legizmosabb versenyzője a hangzatos GeForce 3 Titanium 500 névre hallgat, és paraméterei nem is bizonyulnak méltatlannak ehhez: 240/250 MHz-es órajel, ismét csak 64 MB DDR memória, és persze DX8 támogatás. Maga a chip megegyezik az első generációs, 0,15 mikronos gyártástechnológiával készülő GF3 chippel, tehát csak sebességbeli előrelépésről beszélhetünk.

A GF2 Pro esetében pedig még ennyi bemutatásra sincs szükség, hiszen a jól ismert GF 2 GTS enyhén tuningolt változatát tisztelhetjük benne, 200/183 MHz-es órajellel rendelkezik.

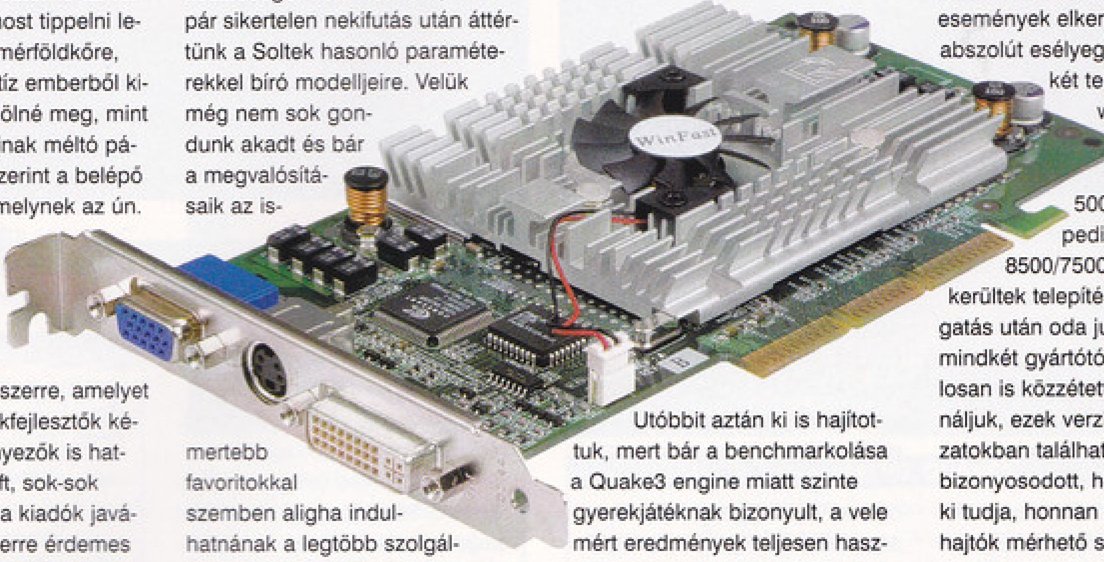
MAJDNEM BENCHMARK

Természetesen az elméleti tulajdonságok mellett az egyes videokártyákat alapvetően azért preferáljuk, mert zavartalan élvezeteket biztosítanak a kedvenc játékaink alatt, és az nem feltétlen tölt el örömmel bárkit is, ha a háttérben - sosem látott képességeik birtokában - tranzisztorok milliói szunnyadnak kihasználatlanul. Igen érdekes kérdés elé állítottak minket az újonnan befutott tesztpéldányok, mert a jelenlegi játékok hardverigényén a technológia most alaposan túlpörgött. Leszámítva a technológiai bemutatókat (bár ezek nem indultak el, de erről még később) vajmi kevés programmal találkozhatunk, amelyek az említett ultra-kategóriájú kártyákat kellőképpen igénybe vehetnék. A jól megszokott tesztprogramjaink java röccenésmentesen futott 1600x1200-ban, 32 bites színmélység mellett, maximális textúrarészletesség és egyéb vizuális képminőség-javító beállítások mellett. Pár év alatt jutottunk el ide, La-Yosh-sal fel is elevenítettük a régi szép időket, amikor a Voodoo Graphics után a Riva128 már túllépett a 640x480x16 biten, és képes volt egyel nagyobb felbontásban és 32 bites színmélységben is fps-eket számolni. Az utóbbi időszakban a GeForce2, a Kyroll, majd legvégül a GeForce3 már egyenes utat biztosított a magasabb felbontások régióiba, de azért érezhettük azt, hogy az 1600x1200-as határnál a lécet még a legerősebb kártya is súrolja (más kérdés, hogy itt a GPU helyett a memória-sávszélesség volt a szűk keresztmetszet). A GeForce3 Ti 500 és a Radeon 8500 biztos befutók voltak, efelől már a beszerelés előtt sem akadt kétségünk. A létjogosultságuk sem vitatott, hiszem elég csak abba belegondolnunk, hogy bár a játékok szédületes iramban fejlődnek, azért még mindig távol állnak a valóság pontos visszaadásától. Nagy felbontás, különleges tulajdonságokkal valódivá "varázsolt"

viszonyok, ez lehet a játékosok álma, leszámítva persze azt a tényezőt, hogy ettől még egy fantáziátlanul kivitelezett program aligha lesz majd hosszútávon is vonzó. Szerencsére minden egyes új generációs videokártyával közelebb kerülünk a lehetőségek kibővítéséhez, bár ezt igazán csak akkor fogjuk érezni, ha a megfelelő hardvert a játékfejlesztők is támogatják. Persze ha most tippelni lehetne a következő mérföldkőre, akkor biztos, hogy tíz emberből kilenc a Doom3-at jelölné meg, mint a jövő konfigurációinak méltó párosa. (Ugye John szerint a belépő egy GF3-as lesz, amelynek az ún. MX-es változata - elérhető áron - hamarosan a boltokba kerül.) Közben persze erre a rendkívül összetett rendszerre, amelyet a hardver- és a játékfejlesztők képeznek, "külső" tényezők is hatnak. Jön a Microsoft, sok-sok pénzzel tudatosítja a kiadók javában, hogy fix hardverre érdemes fejleszteni, és ezzel a PC-s játékpiacon is érdekes helyzetet teremt. Úgy tűnik, a felkínált alternatívát a cégek örömmel fogadják, még a szakma nagyjainak java is az oldalukon foglal állást. Aligha kérdéses, hogy ez máris hatással van a PC-s fejlesztésekre, tehát elképzelhető, hogy a PC-s hardverek csúcsra járatásban most kisebb törés következik majd be. Ugyanakkor az Xbox "különleges" hardvere nem más, mint ésszerűen összeválogatott PC-s alkatrészek, melyeket, ha szükség volt rá, a nagyszabású tervek véghezviteléré tuningoltak. Érdekes helyzet :). Vélhetőleg, amint az Xbox elfoglalja a piacon az őt megillető helyét, hamarosan minden visszaáll a megfelelő kerékvágásba (ez már csak azért is jó lenne, mert nem sok kedvünk lenne mindig zöld színű kontrollpadokról írni:)).

Addig is nincs más teendőnk, mint figyelemmel kísérni a fejlődést, és beruházni a zászlóshajók mögött bevetésre küldött termékekre, amelyeknek az utóbbi időszak alapján a GeForce 2 MX volt a koronázatlan királya. Már nyakunkon az utód, így érdemes a fókuszt is módosítani. Közben alaposan eltértem az eredeti témától, ezért most ugorjunk vissza a nagyágyúk kissé felemásra sikeredett megmérettetéséhez.

A tesztkonfiguráció alapjaként az MSI KT266A-s (KT266 Pro2) megoldását választottuk, de mivel az említett gyártó termékei valamilyen ismeretlen bolygó együttállási, vagy föld-póluspozíció hatás eredményeképp a PC Guru szerkesztőségét nem kedvelik, ezért pár sikertelen nekifutás után áttértünk a Soltek hasonló paraméterekkel bíró modelljeire. Velük még nem sok gondunk akadt és bár a megvalósításaik az ismertebb favoritokkal szemben aligha indulhatnának a legtöbb szolgáltatást nyújtó alaplapok díjaiért, azért a középmezőny elejében foglalhatnak helyet. További pozitívum, hogy a chipset-technológiák implementációi kapcsán viszont rendkívül gyorsak, így fordulhatott elő, hogy az országban a videokártya tesztünk során az MSI mellett mindössze a Soltek VIA KT266A-s megoldása volt beszerezhető. A SL75DRV2-ről dióhéjban annyit, hogy igényes csomagolásban, jó minőségű kézikönyvvel érkezett, majd a konkrét tesztek alapján gyorsnak és megbízhatónak bizonyult (persze ezt nem összehasonlító teszt alapján írom le, ezért a sebesség inkább csak a korábbi tapasztalataink alapján volt tippelhető). A lapban 266 MHz-es FSB-vel futkosó 1,4 GHz-es Thunderbird kapott helyet 256 MB Samsung DDR RAM társasága mellett. Mintegy próbaként a konfigurációhoz SB Live!-ot telepítettünk, hiszen köztudott, hogy a VIA chipsetek, párosban a CL hangkártyáival, hajlamosak a tulajdonosaikat az őrületbe kergetni. A jelenség a tesztgépet megkímélte, a Live!-hoz 3.0-ás szoftvert, a chipsethez pedig a legutolsó 4in1-t, a 4.35-ös változatot telepítettük. A lemezek a Pioneer 16x DVD-jéről pörögtek, a vizuális sokkról pedig a ViewSonic 21"-os G225s modellje gondoskodott.



A bevezetőben is vázolt állapotok okán, a szokásos Quake3, 3D Mark2001-es combót ezúttal kevésnek éreztük. Némi keresgélés után felvettük a listába a Max Payne-t, a Z Steel Soldierst és a Wolfenstein Multiplayer demóját. Utóbbit aztán ki is hajítottuk, mert bár a benchmarkolása a Quake3 engine miatt szinte gyerekjátéknak bizonyult, a vele mért eredmények teljesen használhatatlanok voltak. Előfordult, hogy a mérések vígan futottak rajta, de időnként a lejátszás gyakran lelassult, így végül elkönyveltük, hogy ez nyilván a demóváltozat sajátja. Ellenben a Max Payne - az igencsak megbonyolított timedemo lehetősége mellett - teljesen következetes eredményeket hozott. Arról nem is beszélve, hogy amikor feltelepítettük még egy pergős teszt levezénylése érdekében, nos itt a tesztből az lett, hogy órákig önfeledten játszottunk vele :). Holott egyszer már mindenki végigjátszotta, és akkor úgy tűnt, köszönjük, ennyi elég is (én nem is játszottam még vele - LY). Végül, épp a hétvégi kártyanézegetés előtt, befutott az Aliens vs. Predator2, amely kiválóan alkalmas volt arra, hogy egyrészt háttráltassa a konkrét munkát :), másrészt pedig, hogy lehetőséget adjon az új hardverek megizzasztására. A teszt során a kellemetlen események elkerülése miatt és az abszolút esélyegyenlőség révén két teljesen egyforma winchestert használtunk. Az egyiken a GF3 Ti 500-as, a másikon pedig a Radeon 8500/7500-as rendszerek kerültek telepítésre. Több próbálgatás után oda jutottunk, hogy mindkét gyártótól az utolsó hivatalosan is közzétett meghajtót használjuk, ezek verziószámát a táblázatokban találhatjátok. Hamar bebizonyosodott, hogy a pár napos, ki tudja, honnan származó meghajtók mérhető sebességnövekedést egyik kártya esetében sem eredményeztek, ezért inkább félretettük őket. Jobb a békesség.

Természetesen alig vártuk, hogy a monitorunkon életre kelljenek a Radeon 8500-hoz mellékelt technológiai demók. Már generációk óta hagyomány a kanadai cégnél, hogy ilyenkor valami különleges programmal lepik meg a kártyavásárlóikat, akik aztán ezt megtekintve a vizuális sokktól egyrészt felettébb elégedettek lesznek, másrészt szemet hunynak a tipikus atis hiányosságok felett. Persze új idők jönnek most, hiszen a reménység hasonló árszinten közel olyan gyors, mint az Nvidia chipje, és tulajdonképpen fejlettebb belső felépítéssel rendelkezik. Ennek ellenére nálunk a várva-várt demók sehogy sem akartak elindulni, bár telepítettük a futtatásukhoz nélkülözhetetlen DirectX 8.1-et. Ez az ismert 3D-s API bétás változata, és ennek kö-

FSAA TÍPUSOK RÖVIDEN

Supersampling: minden egyes pixel többször kerül kiszámításra, majd a kártya a framebufferbe menti az eredményeket, és ott kombinálja őket a végső kép előállításához (GF2/Radeon).

Multisampling: mint fent, de az egyes pixelekhez a kártya csak egy textúra-mintavételezést végez, és ezt az adatot újrafelhasználva memória-sávszélességet takarít meg (GF3).

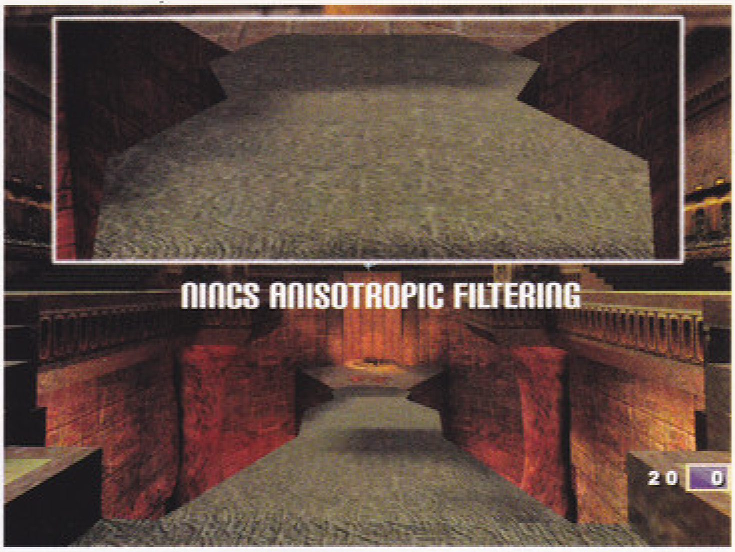
Ordered grid: az egyes pixelek kiszámításához lerenderelt extra minták elrendezése szabályos négyzetrácsos jellegű (Nvidia, ATi).

Rotated grid: a minták elrendezése négyzetrácsos, azonban minden egyes pixel mintáit elforgatják a középpont körül, általában kb. 20-30 fokos szögben (3dfx).

Quincunx: a minták elrendezése a dobókocka ötösével megegyező; a sarkokon lévő mintákat a kártya újrafelhasználja a szomszédos pixelekhez.

Videokártya-teszt - D3D benchmark

AMD Athlon TB 1,4 GHz	3D Mark 2001		Max Payne		Z Stleel Soldiers	
	1024x768	1600x1200	1024x768	1600x1200	1024x768	1600x1200
Nvidia GF3 Ti 500	6797	4697	**50**	**34**	87	42
Ati Radeon 8500	**7593**	**5149**	38	24	**106**	**53**
Nvidia GF3	6306	4192	40	31	68.2	39.8
Ati Radeon 7500	4390	2838	31	18	80	36.6
Nvidia GF2 Pro	3683	1827	30	16	47	18.6



szönhetően az alkalmazások és a Windows folyton a frissítését követelték. Megelégelvén az állandó enternyomogatást és a sikertelen demóindítást, a konfigurációt végül DirectX 8.1-mentesítettük.

A mérések többé-kevésbé logikusan értelmezhető eredményeit a cikkhez mellékelt táblázatokban találhatjátok. Ezek tényszerű értékelését Laa-Yosh később még megteszi, mindenesetre bárhogy igyekeztünk, mindezek alapján most megmásíthatatlan véleményt alkotni hiba lenne. Az ATI-sok gőzerővel dolgoznak a széria végleges meghajtóin, és hogy erre mennyire égetően szükségük van, az jól látszott például az AVP2-n, amely a Radeon 8500-zal a kezdeti fantasztikusan szép 3D-s kép mellett, egészen elképesztő bugokat jelenített meg. Egy biztos, ha most a csillagászati áron vásárolt videokártyám birtokában mindez kívülállóként ért volna, akkor az idegenek barlangjában feltűnő, majd idővel állandósuló “fehér textúrák” láttán biztos szívrohamot kaptam volna. Persze ez is valami, ha már nem az arctámadóktól, legalább a videokártya-meghajtóm hibájától...:) Felettébb kellemetlen meglepetés ez, amelyet remélhetőleg az ATI szoftveresei, vagy patch formájában az AVP2 készítői hamarosan kijavítanak.

ÉRTÉKELÉS

Kezdjük a szintetikus teszt, azaz a 3DMark 2001 eredményeivel. A fill rate még mindig az egyik legfontosabb mértékegység a videokártyák teljesítményének vizsgálatakor, így nézzük először ezt.

A Ti500 által produkált 730 megapixel/sec nem sokkal marad el az elméletileg lehetséges 960-tól, bár ez a teszt a lehető legideálisabb körülményeket biztosítja a kártya számára. Ahogy azt a GF sorozattól már megszokhattuk, a teljesítmény duál-textúrázáskor sem esik vissza, és a felbontás növelése is csak minimális csökkenést eredményez - hiszen ilyenkor a framebuffer monitoron való megjelenítése több sávszélességet igényel, és így kevesebb jut a chipnek.

A poligonszámok tesztjét elnézve nem sok különbséget láttunk a sima GF3-hoz képest. Egy fényforrás esetén a sárkányok szép folyamatosan keringőztek a körhintán; a nyolc pilács pedig annak rendje és módja szerint megfektette a kártyát.

Ha a GF3 által produkált sebességet nagyon jónak ítéljük, akkor már csak felsőfokú jelzőkkel illethetjük a Radeon 8500-on mért 850 megapixeles fill rate-et. Ez már igen közel van az 1 gigapixeles álomhatár gyakorlati átlépéséhez; meglepő módon a hatékonyság pedig szinte megegyezik a GF3-éval. Igaz, az ATi kártyáján gyorsabb memóriák is találhatók, viszont ezek szerint az eredmények szerint a HyperZ II igenis képes versenyre kelni a Lightspeed memóriaarchitektúrával.

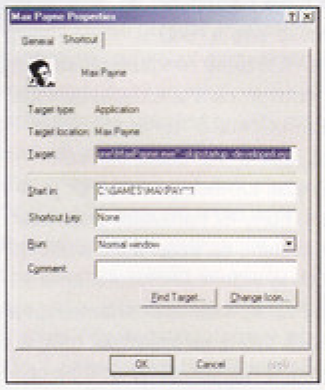
Még ennél is nagyobb meglepetéssel szolgált a poligonszám-teszt. A szimpla változatot a kártya hamar lezavarta, és utána jött a

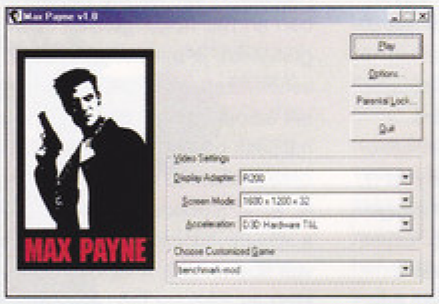
Videokártya-teszt - Quake3 benchmark*				
AMD TB 1,4 GHz	Q3 demo001		Q3 demo four	
	16 bit	32 bit	16 bit	32 bit
Nvidia GeForce3 Titanium 500 (240/250 MHz)				
1024x768	159.2	156.6	149.1	148.4
1600x1200	114.2	106.2	114.2	99.2
Ati Radeon 8500 (275/275 MHz)				
1024x768	157.4	155	140.3	140.9
1600x1200	113	100.2	121.5	105.6
Nvidia GeForce3 (200/230 MHz)				
1024x768	154.6	152.1	139.6	139
1600x1200	100.8	93.7	110.4	99.5
Ati Radeon 7500 (290/230 MHz)				
1024x768	119.8	117.6	122	113.5
1600x1200	56.6	54.7	65.9	60.2
Nvidia GeForce2 GTS Pro (200/183 MHz)				
1024x768	141	110.3	138.2	108
1600x1200	72.1	45.4	81.9	47.5

* High Quality beállítások mellett

MAX PAYNE BENCHMARK

A videokártya-teszt során a jól ismert benchmarkok mellett ezúttal a Max Payne-t is hadirendbe állítottuk. Az utóbbi időszak játéktermésének egyik legjelentősebb képviselője a rendes telepítést követően semmilyen beépített “timedemót” nem tartalmaz, bár a fejlesztői kulcsokat egy paraméter megadásával bárki bekapcsolhatja. Ez többek között lehetőséget biztosít arra is, hogy az F11 lenyomását követően folyamatosan figyelemmel kísérjük a pillanatnyi frame rate-et. Az ismertebb hardveres site-ok közül többen is a fejlesztőkhöz fordultak eme nehézség orvoslása végett, de a válasz következetesen mindig az volt, hogy erre a feladatra - ugye házon belül a készítőktől - a 3D Mark ajánlott. Végül páran elkészítettek egy modot a játékoz, amelynek a segítségével a mérés már lehetséges, bár a műveletet manuálisan kell lezárnunk, és így a végeredmény sem tekinthető teljesen pontosnak. Mindezek ellenére nekünk úgy tűnt, hogy jól igénybe veszi a kártyákat, és a használata során kis eltéréssel következetes eredményeket kaphatunk. Amennyiben az otthoni gépetek teljesítményére is kíváncsiak vagytok, akkor látogassatok el a 3dcenter weboldalaira, és a szükséges fájl letöltését követően böngésszétek át az ide vonatkozó jó tanácsokat.



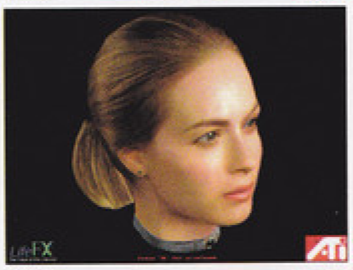


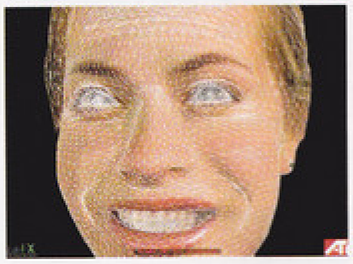
www.3dcenter.de/artikel/maxpayne_benchmarking/index_e.php

megdöbbenés: a nyolc fényforrásos teszt már-már folyamatosan, kb. 10 fps-sel futott, azaz szemmel láthatóan is sokkal gyorsabb volt a GF3-nál. Az eredmények ezt gyönyörűen igazolják: a második tesztben a Radeon kábé háromszor gyorsabb a Ti500-asnál. Ekkora teljesítménybeli különbséget már nem lehet a mindössze 25 MHz-cel magasabb core órajellel magyarázni, tehát az R8500-ban egyértelműen sokkal komolyabb teljesítményű vertex shader található. Ezt az ATi csapata aligha-nem úgy oldotta meg, hogy a szokásosnál több lebegőpontos műveletvégző egységet pakoltak a chipbe; mindenesetre nagyon jó jel, hogy 8 fényforrás esetén a T&L teljesítmény csak a harmadára esik vissza.

A 3D Mark pontszámok a fenti eredmények alapján elvárhatóan alakultak, a Radeon jó 10%-kal magasabb eredményeket ért el. Ugyanakkor a tesztek futtatása közben a Nature jelenetben az ATi jól láthatóan lassabb volt; ez a gyenge pixel shader teljesítményre vezethető vissza. A MadOnion magyarázata szerint ennek az az oka, hogy a teszt eme részét csak GF3-ra optimalizálták, tehát nem az ATi 1.1-es pixel shader emulációja a ludas. Ígéretük szerint hamarosan kiadnak egy új verziót a 3DMark2001-ből, amelyikben többek között ezt a hibát is kijavítják. Ennek örömére alighanem meg fogjuk majd ismételni az R8500 tesztelését, és várhatóan a mostaninál is jobb eredményeket fogunk mérni. A kisebb testvérek összevetése hasonló eredményre vezet; az R7500 alaposan megelőzi a Gf2-est az összetett pontszámban.

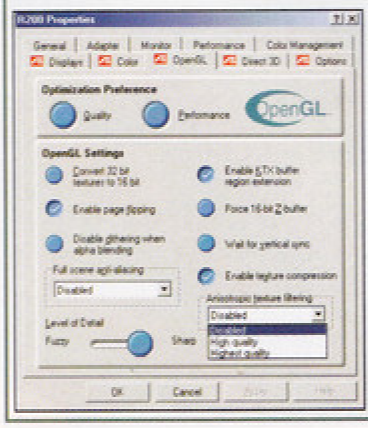
Meglepő módon a 3DMark2001-gyel azonos engine-t használó Max Payne-ben a két kártya helyet cserél, és a GF3 rendre felülmúlja a Radeont,méghozzá 20-25 százalékkal. Ebből arra a következtetésre kell jutnunk, hogy az ATi kártyája valós körülmények között egyelőre messze nem képes hozni az elméleti teljesítményét, sőt kifejezetten gyengén muzsikál. Logikusan adódna a következtetés, hogy a fejlesztőcsapat első körben az elterjedtebb tesztprogramokra optimalizálta a drivereket. Ugyanakkor a szintén Direct3D-t használó Z Steel Soldiers tesztjét lefuttatva az R8500 ismét elsöprő győzelmet arat - mi pedig értetlenül nézünk a monitorra... Még inkább meglepődtünk azon, hogy az R7500 kontra GF2 Pro meccs szinte pontosan ugyanígy alakult, bár az ATi kártya brutális core és memória órajele elegendő volt a döntetlenhez a Max Payne alatt. A magyarázatot illetően egyelőre csak találgatásokra hagyatkozhatunk, mindenesetre erős a gyanúnk,

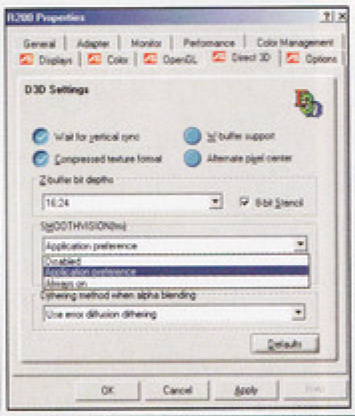


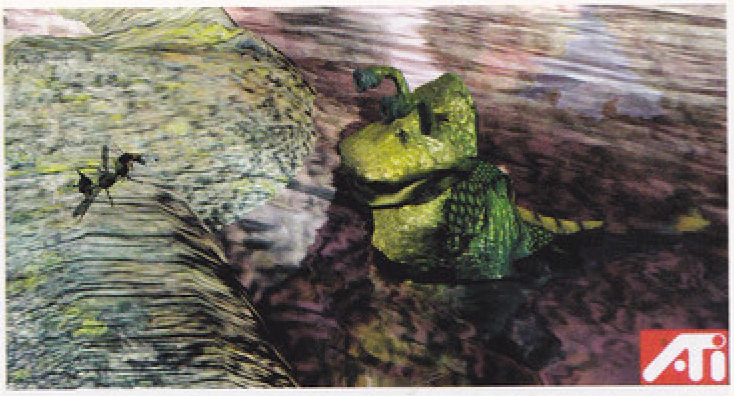


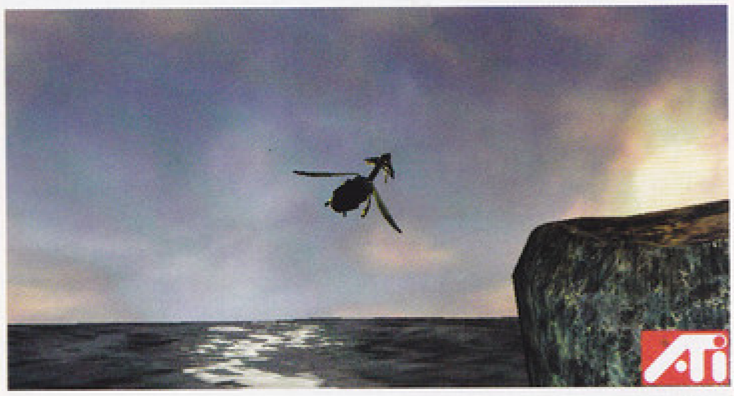
ANISOTROPIC FILTERING

E téren ismét az ATi teljesített jobban az első körben, ugyanis a driver lehetőséget ad az anisotropic filtering aktiválására kapásból High és Highest quality beállításokat felajánlva. Ez az opció sajnos csak OpenGL alatt érhető el, viszont az Nvidia esetében még mindig registryturkáláshoz kell folyamodik.









ATI VS. QUAKE3

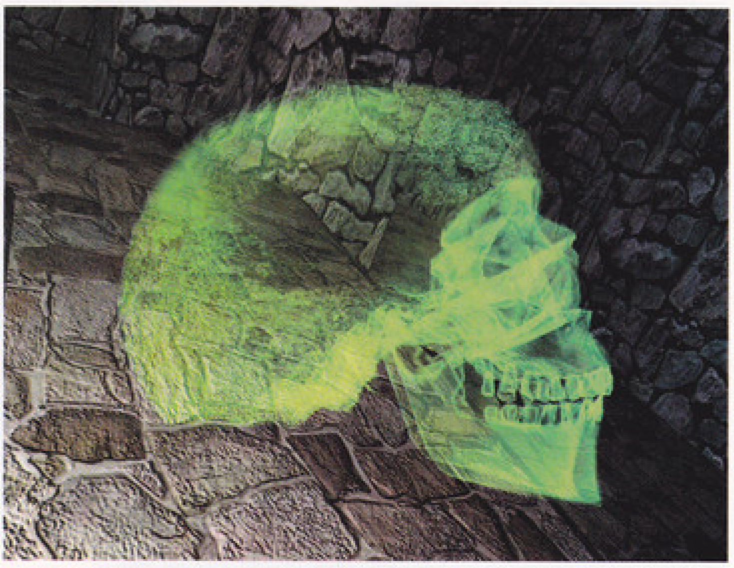
A jelenlegi legfrissebb Radeon driverek abnormális működést mutatnak a Quake3 futtatásakor. A textúrarészletességet maximálisra állítva a kártya továbbra is csak az 1-es Mipmap szintet használja; azaz ekkor is csak felére kicsinyített textúrákkal dolgozik.

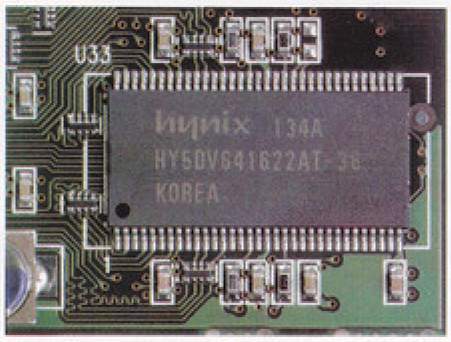
A jelenség magánvéleményünk szerint igencsak észlelhető, főleg 1024-es felbontástól felfelé: a renderelt kép mindenütt homályos és randa sávosodás látható a HUD-on lévő a számjegyeken. Ennek ellenére legjobb tudomásunk szerint az Nvidia nem habozott felhívni az ismertebb hw site-ok figyelmét a hibára, valamint egy lehetséges megoldására sem. A Quake3 összes file-jában a „quake3" szöveget akármi másra lecserélve ugyanis a hibajelenségek megszűnnek - ugyanakkor jól láthatóan mintegy 10%-os teljesítményvesztés is tapasztalható.

A magyarázat tehát nyilvánvaló: a Radeon drivere érzékeli a Quake3 indítását, és speciálisan optimalizált eljárásokat hív meg a jobb teljesítmény érdekében feláldozva ezzel a képminőséget.

Mielőtt bárki is a szívéhez kapna, netán átkot mondana a kanadai cégre, gyorsan megjegyezzük, hogy ilyen jellegű optimalizálásokra eddig is számtalan példa akadt, és nem az ATi a leghíresebb erről. Valamivel bonyolultabb kérdés az, hogy mi is a véleményünk erről... Egyfelől, az egyes engine-ekhez optimalizálni szükséges és jó dolog, hiszen tényleges hatása van a játékok sebességére, ellentétben a szintetikus tesztprogramokkal. Ugyanakkor csak és kizárólag a Quake3-ra, és nem az összes Quake3 engine-es játékra koncentrálni egyértelműen azért fog mindenki, hogy jobb teszteredményeket, és így kedvezőbb megítélést érhessen el, hiszen ez az egyik legelterjedtebb OpenGL tesztprogram. Ez viszont már nem valami etikus dolog, hiszen hamis képet alakít ki a kártya teljesítményéről különösen, ha egyébként megbízható tesztprogramról van szó.

Még nincs vége, ugyanis az ATi már több interjúban is elismerte, hogy vannak optimalizálások a drivereikben. A textúraméret lekorlátozását bugnak minősítették - ez viszont szerintünk szemérmetlen hazugság, véletlenül aligha tesz ilyet bárki is. Mindenesetre jó okunk van feltételezni, hogy az optimalizálás nem merül ki ebben, így a népharag által kikényszerített új, javított driverekkel a teljesítmény aligha fog túlságosan visszaesni. A képminőséggel pedig egyéb bajunk nem volt, sőt, bizonyos szempontokból jobb volt a GF3-énál...





hogy itt az MP engine erős GF optimalizálásáról lehet szó. Ezzel valamennyire összefügg az is, hogy a 3D-s chipek mostanra már igen összetettek, és az egyes gyártók néha nagyon különböző megoldásokat találhatnak ugyanazokra a feladatokra - így az egyik kártyán gyorsan futó kód egy másikon akár kifejezetten lassú is lehet.

A végére hagytuk a Quake3 teszteket, és erre jó okunk is van, amiről bővebben is olvashattok az egyik szövegboxban. Az ott vázolt körülmények miatt még az elején le kell szögeznünk, hogy a Quake3 eredmények a Radeon8500 esetében nem fogadhatók el valósnak, ugyanis a tesztkörülmények nem egyeztek meg a GF3-éval. Amint az ATi elvégzi a szükséges változtatásokat, a teszteket valószínűleg megismételjük majd, addig pedig nézzük a mostani értékeket. Ezek alapján jól látható, hogy a két éve még gyilkosnak számító demo001 nem jelent gondot egyik új kártyának sem. 1024-es felbontásban gyakorlatilag CPU-limitáltak mind a ketten, azaz mondjuk egy 2 GHz-es processzoron talán még magasabb eredményeket is mérhetnénk. Sor került továbbá egy újabb határ átlépésére: mostantól nem jelent gondot 1600*1200-ban a 100 fps elérése sem. Az is jól látható, hogy a 16 bites teljesítmény szinte elhanyagolható mértékben magasabb csak a truecolorénál; ez azt jelzi, hogy mindkét kártya sokkal hatékonyabban használja a memóriát, mint az előző generációs chipek. Amennyire tudjuk, a GF3-on az early Z-check (azaz a nem látható pixelek renderelés előtti kiiktatása) egyébként csak 32 bites módban működik. Hozzá kell még tennünk azonban, hogy a gyakorlati kipróbálás során a Radeonon sokkal folyamatosabbnak érződött a mozgás, és az fps-számláló is igen stabilan tartotta a 90-es értéket, ami a GF3-ról már nem mondható el.

Az R7500 ismét igen vegyes eredményeket produkált: 16 biten lassabb, 32 biten gyorsabb a GF2-nél. Ez a Radeon chip már jól ismert jellegzetessége, mellyel annak idején foglalkoztunk is; mindenesetre a kártya így se nevezhető lassúnak, és hát a 16 bit ideje mára már végképp lejárt.

KÉPMINŐSÉG, FSAA

Ahogy a fentiekből már megtudhattátok, napjaink játékai nem igazán alkalmasak arra, hogy komolyan megfektessék a csúcskártyákat, és ebből következően valamivel több figyelmet szenteltünk a képminőség kérdésének. Általánosságban elmondható, hogy az ATi kártyák képét valamivel jobbnak éreztük, a színek szebbek és teltebbek voltak; ezen felül Shoe többször is megesküdött rá, hogy szerinte sokkal jobban nézett ki az AVP2-ben a tengerészgyalogosok sisaklámpájának a fénycsóvája az R8500-on :).

A komoly teljesítménynek és a magas felbontásoknak köszönhetően egyszerre van már szükség és lehetőség is az anisotropic filtering használatára. A távolabb lévő textúrák bilinear és trilinear filteringgel egyaránt igen homályos pacákká alakulnak, mipmapping nélkül meg zajosak és vibrálnak. Ezt lehet kiküszöbölni a jelenlegi legfejlettebb textúraszűrési eljárás engedélyezésével, bár egyelőre a programok még nem támogatják közvetlen módon.

Quake3 alatt végeztük el a tesztelést, ezzel kapcsolatban érdemes tanulmányozni a mellékelt képeket. A Radeon esetében a már említett drivergond miatt mást is megfigyelhetünk a képeken (kis felbontású textúrák és egyebek), mindenesetre emiatt nem tudtuk 100%-osan megvizsgálni az anisotropic filtering hatását. A változás mindenesetre sokkal drámaibb volt, ugyanakkor maguk a textúrák egy hangyányit jobban néztek ki a GF3-on, különösen mozgás közben. A teljesítményvesztés közepes volt, mindenesetre szerintünk olyan mértékű látványbeli javulást produkált, hogy érdemes mindig bekapcsolva tartani (hacsak nem éppen fraggolni vágyunk :).

Az FSAA tesztelése a Radeon esetében ismét nehézségbe ütközött, ugyanis a Smoothvision a cikk megírásáig még nem volt engedélyezett a driverekben (noha a panelen ezt lehetett olvasni, de a látvány és a sebesség alapján egyértelműen a régi, ordered grid supersampling típusú antialiasinget kapcsolta be). Így sajnos ezt most nem tudjuk értékelni, mindenesetre szép lassan kezd összeállni a teljes anyag egy újabb fordulóra való R8500 teszthez... A GF3 esetében nem tapasztaltunk különösebb újdonságokat. A Quincunx megmaradt a sebesség és képminőség optimális kompromisszumának, bár most (talán a jobb monitor miatt :) érezhető volt a bekapcsolásával együtt járó enyhe elmosódás is. Ez mondjuk nem feltétlenül rossz, inkább ízlés kérdése, hogy tetszik-e valakinek - engem például nem zavart. Érdemes viszont megemlíteni, hogy 1024*768-ban a 4x FSAA-t engedélyezve a sebesség még mindig kellően folytonos maradt, noha egy-egy komolyabb összecsapás során azért be lehet lassítani a kártyát, bár ez igazából ismét csak a kártya nyers teljesítményéről ad képet - mi pedig fenntartjuk azt a véleményünket, hogy az antialiasing megvalósítására nem a mostani, memória-

INFOBOX

A videokártya teszt során a PC Guru partnerei voltak:

Axico
Ati videokártyák
Tel: 342-3255

Kelly-Tech
Soltek SL 75RDV2
Leadtek videokártyák
Tel: 350-1246

Mycom
Tesztgép konfigurációk
Tel: 204-5444

Pixel Multimédia
ViewSonic G225s
Tel: 266-6059

Samsung Magyarország
Samsung monitorok
Tel: 453-1180

Tesztgép-konfiguráció	
Processzor	AMD Thunderbird 1,4 GHz
Rendszermemória	Samsung 256 MB DDR
Alaplap	Soltek SL-75DRV2
Alaplapi chipset	VIA KT266A
Winchester	IBM DTLA 7200 RPM 20 GB
Hangkártya	SoundBlaster Live!
DVD	Pioneer 106s 16x
Operációs rendszer	Windows Millennium
Videokártya-meghajtók	
Ati	Radeon 4.13.7191
Nvidia	Detonator 21.83
Kiskereskedelmi bruttó árak	
Leadtek Ti500	132 ezer Forint
Ati Radeon 8500	112 ezer Forint
Ati Radeon 7500	63 ezer Forint
Leadtek GF3	119 ezer Forint
Leadtek GF2 Pro	47 ezer Forint

sávszélességet pazarló megoldások a megfelelőek.

KONKLÚZIÓ

A cikk végigolvasása után bizonyára el tudjátok már képzelni, milyen nehéz helyzetben is vagyunk az értékeléskor. Mindegyik kártyának megvannak a maga erősségei, de egyik sem mentes valamiféle gyengeségtől.

A GF3 Ti 500 egyenletes teljesítményével és jó kompatibilitásával tűnik ki a mezőnyből; 132 ezer forintos ára viszont túlságosan is magas, bár ugyanez elmondható a sima GF3-ról (119K) is. Azt mindenesetre a jelenlegi áron szintén nagyon rossz vételnek kell minősítenünk, bár ez a közeljövőben minden valószínűség szerint esni fog.

A Radeon 8500 talán a legvegyesebb felvágott, különösen a jelenlegi állapotában. Bizonyos tesztekben igen jól szerepel, a vertex shadere szabályosan a földbe döngöli a GF-ét, és elméletben a Smoothvision FSAA, valamint a jobb képminőség és a valamivel kedvezőbb, 112 ezer forintos ár is mellette szól. Ugyanakkor a driverek egyelőre nagyon is közepesek, bizonyos programokban a kártya lassú és az antialiasing sem működik, ráadásul a cucc egyes programokban bugzik is. Így hát tiszta szívvel egyelőre nem ajánlhatjuk senkinek - ugyanakkor érdemes rajta tartanunk a szemünket, hiszen a szoftveres gondokat idővel ki lehet küszöbölni, és nyers teljesítményből bőségesen van még tartalék a chipben. Az ár mondjuk ettől függetlenül magas lesz, de egyrészt számíthatunk olcsóbb változatokra (ennek még a 2/3 teljesítménye is egész korrekt :), másrészt szinte biztosan lesz még némi árháború az Nvidia és az ATi között.

Hasonló a helyzet a kistesóknál is. A 7500 összetettben jobb teljesítményt nyújt, viszont 63-ért kissé túlságosan is drága, és bizony nem rendelkezik a megfelelő DX8 támogatással sem. A GF2 Pro meg nem sokkal jobb a sima GTS-nél, és szintén drága egy picit (47K), szóval ezt se neveznénk ki favoritnak.

A végére maradt az a kártya, amelyet az első körben nem sikerült még megszereznünk, de a következő számban vissza fogunk térni rá. A GF3 Ti 200-ról van szó, amelyik a mostani tesztek eredményei alapján a biztos befutónak tűnik. Az alap 175/400-as órajel alig marad el a mezei GF3 200/460-as értékeitől, és némi tuningolás árán alighanem szinte azonos szintre hozható. A fent látható teljesítmények elérése tehát szinte biztosra vehető, és azok bizony igen jónak számítanak. Ami pedig a döntő szó, az a nagyjából 60 ezer forintos ár (plusz sarc), ami ugyan egy kicsit felette van az ingerküszöbünknek, de pár hónapon belül már biztosan emészthető szintre süllyed. És bizony akkor olyan kártya kerül a tulajdonunkba, amelyik mind feature-ök, mind teljesítmény szempontjából sokáig kitart majd, és talán még a Doom3 megjelenésekor sem kell csalódnunk benne.

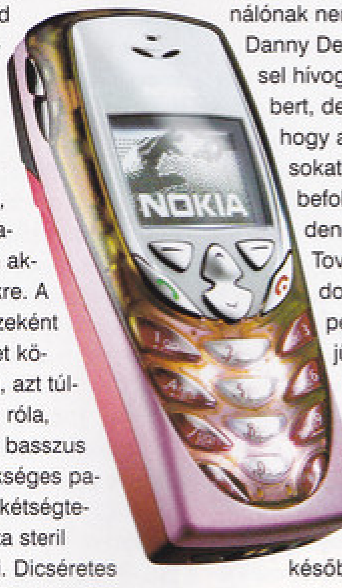
A PC Guru ajánlópecsétje tehát egyelőre várakozni fog, egészen addig, amíg a GeForce3 Titanium 200 meg nem érkezik a szerkesztőségbe. Közben pedig szurkolunk az ATi stábjának, hogy a Radeon 8500 végre elfoglalhassa az őt megillető helyet.

Shoebana und Laa-Yosh

NOKIA 8310

Az őszi időszak lezárásaként került a boltokba a Nokia 8310-ese, amelynek az elődje a mobilhasználók népes táborát alaposan megosztotta. Sokan nem is foglalkoztak az apró 8210-essel, ugyanakkor felettébb népszerű lett a stílust és a divatot előtérbe helyező felhasználók egy szűk csoportjában és a hölgy vásárlók körében. Ezen az úton indult tovább a finn gyártó, amikor az elődöt eme célcsoport igényeinek meghatározását követően alkalmassá tette a 2001-es év elvárásainak kiszolgálására. Ennek és a technológiai fejlődés felgyorsult ütemének köszönhetően születtek a 8310-es újításai, melyeket a tesztkészülék kapcsán közelebbről is szemügyre vehettünk.

A kicsomagolást követően a mobil első látásra kicsit túldesignoltnak tűnik, ezért megvan az a tulajdonsága, hogy ha megmutatjuk valakinek, akkor az jó eséllyel már rögtön a külseje alapján konkrét véleményt alkot róla. Később ezt megváltoztatni többnyire már lehetetlen feladat. Igazság szerint a 8310-es elsőre engem sem nyűgözött le, a nem minden sallangtól mentes formatervezése ellenére a borítás és a kezelőfelület semmilyen látványos újdonsággal nem szolgál. Az összhatás kicsit a dél-koreai, japán telefonok formavilágát idézi, semmiképpen sem konzervatív, inkább az elvárásoknak megfelelően lendületes, enyhén kihívó. Érdekes, hogy az akkumulátor kivétele és a SIM kártya behelyezése nagyon fapados művelet, ezt a Nokiától eddig nem szoktuk meg (idővel rájöttem, hogy az egyszerű kiborítás a legcélravezetőbb). Eddig a pillanatig tehát az ismerkedésünk az új mobillal csak döcögött, sőt az enyhén lehetetlenre sikerült bekapcsolási módszer előtt is értetlenül álltunk. Ugyan a bekapcsoló gomb elhelyezése nem változott, de az aktiválásához jelentős erő és egészen pontos mutatóujj-pozicionálás szükséges. (Mondjuk, szép, hosszú műkörmökkel mindez biztos nem gond, de hát ezeket csak este szoktam felragasztani:)) Túljutva az említett műveleten végre felébredt a telefon, és döbbenten szembesültünk a lenyűgöző háttérvilágítással, amely olyan erővel sugárzik a készülékből, hogy az a kisebb elemlámpáknak is a dicséretére válna. A halványkék szín után a legtöbb mobilra már rá se tudtunk nézni, a megítélésünk pedig tovább javult, amikor a menüben feltűntek a beépített rádióra vonatkozó beállítások. Ez az opció még az előzetes híranyagok tükrében is kellemes meglepetés volt, hiszen sokkal kényelmesebb megoldásnak bizonyult, mint a piacon eddig kiegészítőként elérhető változat kivitelezése. Az ismertebb állomásokat a mobil automatikusan végigkeresi, majd ezeket névvel ellátva bármikor eltárolhatjuk. Hallgathatunk zenét az üzenetek írása közben, de akár kígyózhatunk is az éppen aktuális parti mixekre. A csomagolás részeként mellékelt headset közepes minőségű, azt túlzás lenne állítani róla, hogy nélkülözi a basszus átadásához szükséges paramétereket, de kétségtelen, hogy egyfajta steril hangzás jellemzi. Dicséretes viszont a csiptető star trekes designja, aminek köszönhetően a headset feltűnően ízléses és bátran „vállalható" tartozék. Az ezen található funkciógombbal fogadhatjuk a hívásokat, válthatunk a beprogramozott rádióállomások között, illetve a beépített mikrofon segítségével a hangvezérlést is elérhetjük. Nehézkes viszont a rádió kikapcsolása, hiszen ezt csak a menüből oldhatjuk meg, esetleg hangvezérléssel, de ehhez viszont folyamatosan nyomni kell a telefon jobb oldalán elhelyezett funkciógombot. A 8310-es hangfelismerése egészen használhatónak tűnt, az pedig, hogy akár az infravörös portot, akár a rádiót vagy a hangpostát elérhetjük általa, kifejezetten csábító megoldásnak számít. Egyszerűen csak letároljuk a szükséges hangmintát, majd bemondjuk, hogy „kapcsold ki a rádiót„, és a mobil szépen kikapcsolja a rádiót. Természetesen ezzel a módszerrel hívásokat is kezdeményezhetünk. (Épp a Négybalkezesben – számunkra helyenként inkább siralmas, mintsem mulatságos vígjáték – láthattuk a módszer használatának elterjedését, aztán hogy ezért mennyit fizetett a filmet szponzoráló mobilcég, az már nem publikus. Mindenesetre kedvcsinálónak nem volt utolsó, ahogy Danny DeVito hangfelismeréssel hívogatta Miss Szeptembert, de az már más kérdés, hogy a felhasználói szokásokat ezzel mennyire lehet befolyásolni. Engem mindenesetre meggyőzött:).) További hasznos tulajdonság, hogy három perc erejéig rögzíthetjük a beszélgetéseinket, vagy tetszőlegesen bármit, ami a mikrofon érzékenységén belül zajlik. Felvehetjük az ígérgetéseket, hogy később szembesítsük vele a tulajdonosát, vagy hasonló poénos cselekedetekkel szórakoztathatjuk baráti társaságunkat, családunkat (Ezentúl tehát jobb, ha vigyázunk, mit is mondunk egy 8310-es tulajdonosnak, mert előfordulhat, hogy a másik oldalon minden rögzítésre kerül :)). Fájó hiányosság, hogy az üzeneteket a készülék nem képes összefűzni, azaz 160 karakter fölött kénytelenek vagyunk új sms-t nyitni. A szoftver ezentúl nem törli az egész üzenetet a „c" folyamatos lenyomása esetén sem, ami egy apró, de hasznos újításnak tekinthető. Legalább is, ha korábban például a 3310-es kapcsán már előfordult veletek, hogy gyorsan akartatok egy szót kitörölni, és véletlenül az egész üzenet törlődött helyette. Az ilyesmi felettébb bosszantó. Megadhatunk egy alapértelmezett számot is, ilyenkor a telefon feltételezi, hogy az összes üzenetünket az eltárolt számra szeretnénk küldeni. Eltűntek viszont a hangulatjelek, amelyeknek az eltávolítása a Nokiától nem volt szép.



A mobil már GPRS képes, ezért ha van rá igényünk, kihasználhatjuk a csomagkapcsolt rendszerekben elérhető „nagy sebességű" hozzáférést, és ezzel kapcsolódhatunk a WAP-os tartalomhoz.

Összegzésképp elmondható, hogy a Nokia 8310-es, bár korántsem kifogástalan telefon, mégis beváltja a hozzá fűzött reményeket. Sajnos a rádió a metróban például nem működik (persze ez evidens, de elsőre nekem csak az ugrott be, hogy utazás közben majd milyen jó lesz hallgatni), és a bemenete sem szabványos, így kihangosítani sem tudjuk. A kezelő felület jó minőségű, bár a bal oldalon található hangerő gombokat meglehetősen lazán illesztették a helyükre. Tűrhető sebességgel lehet rajta sms-eket írni, de azért a 3330-as ebben a tekintetben sokkal kényelmesebb. Szexi külső, az egyéniség kifejezése, hangzatos marketing szövegek, de elmondható, hogy jó értelemben a 8310-esen tényleg ezek a törekvések látszanak. Amennyiben tetszik a külseje (a brutálisan megvilágított, eltérő színű előlapok ebben sokat segíthetnek), akkor a belső tulajdonságai alapján nagyon hamar vonzóvá válhat.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

Tulajdonságok	Nokia 8310
Támogatott hálózati frekvenciák	GSM 900/1800 MHz
Súly	84 gramm
Méret (HxSZxM)	97x43x17 mm
Kijelző	5 sor, 84x48 pixel
Telefonkönyv mérete	500 név (3 szám, 1 szöveg)
SMS tárolókapacitás	150 üzenet
Kép tárolókapacitás	50 kép
Akkumulátor	Li-ion 750 mAh
Készenléti idő	100-350 óra
Készenléti idő - rádióhasználattal	8 óra
Beszélgetési idő	2-4 óra
Játékok	Bumper, Paris II, Snake II
Egyéb tulajdonságok	GPRS, WAP 1.2.1
Ár - mintaboltban	bruttó 164 ezer Forint
Elérhetőség	Már kapható

SONY ERICSSON T65

Örömmel számolhatunk be arról, hogy az újonnan alakult SEMC-nél (Sony Ericsson Mobile Communication) sem tétlenkednek, így még az év vége előtt kézhez kaphatjuk az utolsó Ericsson-fejlesztések egyikét, a látványos változásokat hozó T65-öt. A Sony és az Ericsson saját márkanéven forgalomba hozott telefonjai várhatóan 2002 végéig maradnak a piacokon, de jövőre már a közös fejlesztésiek is napvilágot látnak. A várakozásokkal teli légkörben a Sony Ericsson célkitűzése, hogy öt éven belül 25 százalékos piaci részesedéssel a multimédiás mobilpiac meghatározó szereplőjévé váljon. További jó hír számunkra, hogy eme grandiózus tervek közép-kelet-európai központja Magyarországon alakult meg, így lehetőségünk lesz arra, hogy az eseményeket a jövőben fokozott figyelemmel kísérjük.

Az első lényeges észrevétel a T65-tel kapcsolatban, hogy a mobil fogása kiemelkedően kényelmes, úgy is fogalmazhatnánk, hogy nem egy R320. Rögtön ezt követi az a tapasztalat, hogy a készülék nagyon „egyben van", tehát mielőtt bekapcsoltuk volna, csupa kellemes élménnyel szolgált. Mint kiderült, a stabilitás fő forrása, hogy az akkumulátort két csavar rögzíti, ezért a SIM kártyát a mobil tetején helyet kapott, kihúzható tartóban kell elhelyeznünk. Méreteit tekintve a T65 valamivel nagyobb, mint a tenyérnyi Nokia 8310, és nem elhanyagolható újításként az első belső antennás Ericssonnak számít. A jókora kijelzőnek és kontroll padok irányítójához hasonló kurzornak köszönhetően a készülék gombjai már-már vészesen aprók, ezért havi ötszáz üzenet fölött inkább csak rajongóknak ajánlott. Az új külsőhöz a svéd tervezők a már jól ismert Eri szoftver kibővített változatát társították, amely a hardveres adottságoknak köszönhetően a tulajdonosok rohamait közepes sebességgel állja. Amennyiben csak a beállítások között bóklászunk, akkor igen gyorsnak számít, de például sms-ekkel tömött almenükben már érezhetően belassul. A számtalan ismert lehetőség mellett – melyekre most külön nem térnénk ki –, a T65 erőssége a GPRS-támogatás és az EMS-kompatibilitás. A csomagkapcsolt rendszerrel való együttműködési képesség a fejlődés elengedhetetlen velejárója, ám a jelen kor lehetőségei mellett ez egyelőre különdíjjal és korántsem látványos sebességnövekedéssel társul. Nem valószínű, hogy a közép kategóriában a GPRS jelenléte egyelőre bárki számára is komoly vásárlási támpontként lépne fel, már csak a joggal szegényesnek nevezhető hazai tartalom okán sem. Ugyanakkor azt nem bánjuk, ha a képességért nem kell csillagászati összegeket fizetnünk, vélhetőleg lesznek majd, akik kihasználják, vagy legalábbis belekóstolnak a mobil internetes lehetőségeibe. Elmondható, hogy ha erre igény van, akkor a T65 révén a wapos oldalakhoz és az e-mail kiszolgálónkhoz a lehető leggyorsabb technológia segítségével kapcsolódhatunk.

Tulajdonságok	Ericsson T65
Támogatott hálózati frekvenciák	GSM 900/1800 MHz
Súly	94 gramm
Méret (HxSZxM)	105x49x21 mm
Kijelző	6 soros, 4 árnyalatú
Telefonkönyv mérete	300 név, 50 hangazonosító
Készenléti idő	160-300 óra
Beszélgetési idő	2,5-11 óra
Játékok	Bioritmus, E-Maze, Tetris, Game
Egyéb tulajdonságok	EMS, GPRS, WAP 1.2.1
Elérhetőség	December közepe

Ennél lényegesen vonzóbb tulajdonságnak találtuk, hogy a mobilról az EMS (Enhanced Messaging Service) szabványnak hála egészen vad kinézetű képekkel, hangokkal és formázott szövegekkel kiegészített üzeneteket is küldhetünk. Ehhez a készülék alapból is számtalan képet tartalmaz, de ezeken felül a beépített szerkesztő segítségével bármilyen remekművet összehozhatunk. Nekem ez kellő türelem és művészi adottságok teljes hiányában ugyan nem sikerült, de hát a lehetőségek értékékét ez aligha csökkenti:). Némi próbálgatás után a kibővített üzenetküldési lehetőségről csak a legjobbakat tudjuk mondani, bár arra azért nem árt figyelni, hogy a zenével, képekkel ellátott sms a normál szöveges változatoknál lényegesen több helyet igényel. Természetesen a szoftver automatikusan összefűzi a 160 karakternél jelentősen nagyobb üzeneteket is, nekünk mindössze az lesz a feladatunk, hogy mindezt a hónap végén a szolgáltatónk felé is ellensúlyozzuk. A képek eltérő méretűek lehetnek, de például egy nagyobbfajta kutyus az eredeti kollekcióból 151 karakter. Növelhetjük a betűk méretét is, áthúzhatjuk, aláhúzhatjuk, kiemelhetjük a szöveget, sőt még alapszintű kiadványszerkesztői feladatokat is elláthatunk. Tényleg szabad kezet kapunk a kibontakozásra, de tekintettel arra, hogy a beviteli eszközünk ezúttal nem a billentyűzet, azért egy díszesebb szülinapi meghívó, vagy valami nagyobb horderejű partibeharangozó összehozása időigényes művelet. A végeredmény viszont teljesen egyedi lehet, és ezt elküldhetjük bármelyik gyártó EMS-t támogató mobiljára. Igaz, a modellek elterjedése ebben az évben még aligha várható.

A T65 arra is lehetőséget biztosít, hogy a „desktophoz" saját háttérképet rendeljünk, és ehhez ötletesen megrajzolt, beépített képeket kínál. Ezek közül az igényesebb tetoválások világát idéző sárkány és a pálmafás kép, háttérben a piramisokkal igazi telitalálatnak számít. Kedvünk van használni őket, ami esetleg fokozottan igaz lehet a telefonkönyv kapcsán is, amelynek esetében a grafikus megjelenítés újfent szerepet kaphat. Az új bejegyzések során a nevekhez képeket is elmenthetünk – ez később az adott számról beérkező híváskor a kijelzőn is megjelenik.

Végül a játékokról még pár szó, melyek közül a régi kedvenc, a Tetris természetesen a T65-ből sem maradhatott ki. Kicsit átdolgozták, és a nagy képernyő is jót tett neki, de a pálmát mégis a Game nevű program viszi, amely egy régi C-16-os repülős-lövöldözős játék másolatának tekinthető. A Bioritmus tudományosan nem bizonyított módszerek alapján a napi fizikai, érzelmi és pszichikai állapotunkról ad tájékoztatást. Nem tévedés, mindezt itt a játékok között, az információkhoz pedig mindössze a születési dátumunkat kell begépelni. Apage...:).

A T65 ékes bizonyítéka annak, hogy az Ericsson mobilüzletágában a harangokat éppen időben kongatták meg ahhoz, hogy a kevésbé sikeres modelljeik után a fejlesztés újabb lendületet kapjon. Nagy kijelző, innováció a kezelő felületen, a technológiák gyors implementációja, a készüléket röviden így jellemezhetnénk. Persze mindez nem hibamentesen. A kompakt méret eredménye, hogy a gombok meglehetősen aprók, és bár ehhez jó minőségű kivitelezés társul, a végeredmény messze elmarad mondjuk a 3310-es beviteli komfortjától, sebességétől. Ez komolyan akkor lehet szempont, ha tudjuk magunkról, hogy szívesebben írunk üzeneteket még akár a telefonbeszélgetések rovására is. Helyenként a szoftver még lassú, és a kijelző háttérvilágítása számunkra kissé „álmosnak" tűnt. A kurzor viszont kiválóan használható, az említett korlátokkal az EMS is értékes tulajdonság, és összességében a telefon mindet tud, amit 2001 végén a mobiloknak tudniuk érdemes. A designra sem lehet panaszunk, és a fogása is kifejezetten kényelmesre sikeredett. Ezek alapján a T65 a középkategóriás árával a karácsonyi szezon egyik jó vételének számít majd.

shoebaron
shoebaron@vogel.hu

3D ROVAT

Avagy minden ami legalább 3D...

ÁLLÁSBÖRZE

Üdv mindenkinek. Az utóbbi két szám gyakorlati témája után most ismét egy kis elmélet következik, méghozzá rendhagyó módon a 3D-hez csak közvetve kapcsolódó kérdéskör. Részben Stöki mester Gondolathegesztő rovata, részben pedig a tőletek érkező levelek hatására döntöttem úgy, hogy hosszabb cikket szentelek az iparban való elhelyezkedés homályos kérdéseinek.

TANULÁS

A komolyabb múlttal rendelkező, kiforrottabb külföldi munkaerőpiacon sem szokás mindenneművű képzettség nélküli embereket felvenni 3D-s munkára. Viszont igen gyakori, hogy hagyományos képzőművészeti, vagy rajzfilm-animátori tapasztalatokkal rendelkező embereket alkalmazzanak, ugyanis náluk már megvan a grafikai tudás, és csak a program használatát kell megtanítani nekik. Sőt, általában igen keveset kell csak tudniuk az adott programról; a Dinosaurt készítő rengeteg animátor nagy része például csak az általuk használt karakter setupot, valamint az ennek animálásához szükséges funkciókat ismerte a Softimage-ből.

Idehaza viszont a piac sokkal szűkösebb, és mások az elvárások is. Se pénz, se idő nincs arra, hogy valaki a cégnél, munkaidőben szervezett oktatáson szerezze meg az ismereteket - itt bizony a szakmai tudás alapvető elvárás. Később majd visszatérek arra, hogy az egyes ágazatokban milyen sajátosabb ismeretekre és képességekre van szükség.

Marad viszont a kérdés, hogy ezeket az alapismereteket hol lehet megszerezni. Írtam már a fizetős tanfolyamokról, a kapcsolódó linkeket valahol itt találjátok majd; viszont azt is meg kell említenem, hogy ezek súlyos pénzekbe kerülnek, és meglehetősen tömények is a rövid időtartam miatt. Egy másik lehetőségre egyik kedves olvasónk, Medinácz Gábor hívta fel a figyelmemet: a BME-n már van 3D-s grafikával foglalkozó választható tantárgy. Erről is van alul link (ahonnan egyébként – gondolom, sokak örömére - letölthető a Max R1-et részletesen tárgyaló Aurum-Boca féle könyv pdf formátumban), valamint Medi jóvoltából a tantervet is megtekinthettem. A jelek szerint megfelelő mennyiségű elmélet és gyakorlat található benne ahhoz, hogy már ne legyen teljesen ismeretlen a program a neten található tutorialok olvasásakor, bár gyakorlati tapasztalatok még nincsenek.

Ugyanakkor továbbra is fenntartom azt az állításomat, hogy a szoftver ismereténél sokkal fontosabb és maradandóbb tudásnak számítanak a képzőművészeti ismeretek, a kompozíciós szabályok, a színelmélet, az anatómia és a többi. Gondoljatok csak bele, egy 3D-s program 5-10 év alatt olyan mértékben avul el, hogy teljesen újra kell írni - és ezáltal a szoftveres tudást is újra meg kell szerezni. A művészettel kapcsolatos szabályok - már ha lehet ezeket így nevezni - azonban az évszázadok során alig változtak. És ami a legfontosabb: szép és jó képek, animációk készítéséhez ezekre sokkal nagyobb szükség van. Tehát aki a továbbtanulást fontolgatja, és valamilyen 3D-s területen szeretne elhelyezkedni, az nem árt, ha képző- és iparművészeti iskolákba felvételizik, meg nemcsak aludni jár be a rajzórákra :)

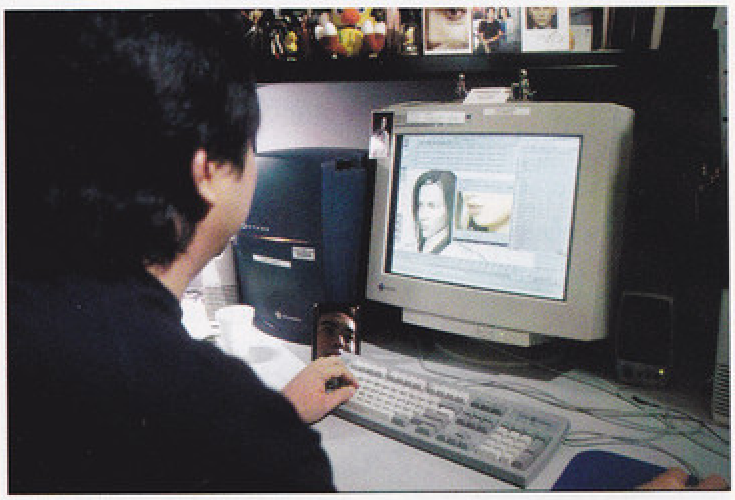
A másik megközelítésről is essen szó: ahogy a szoftverek egyre bonyolultabbá válnak, és egyre több lehetőséget kínálnak, egyre nagyobb a szükség a programozó/grafikus beállítottságú „hibrid" emberekre is. Külföldön az ilyet Technical Directornak (TD) nevezik, és az ő feladatai közé tartozik a részecskerendszerek, dinamikai és ruhaszimulációk készítése, a script- és pluginírás, meg effélék. Ilyen jellegű ambíciók esetén tehát valamilyen programozásorientált iskolába érdemes jelentkezési lapokat küldözgetni.

Az interneten tömegével fellelhető cikkekről, tutorialokról és egyebekről pedig már szóltam korábban is; most azt emelném ki újra, hogy az angol nyelvtudás szinte nélkülözhetetlen, tehát erre is érdemes némi időt szánni.

MUNKAHELY

Ha már egyszer megvan a tudás, és több-kevesebb időt eltöltöttünk valamelyik 3D-s alkalmazás előtt mindenféle eredményeket produkálva, akkor lehet elkezdeni állást keresni. Kezdésnek két, egymással ellentétesnek tűnő adat: idehaza nagyon nagy a kereslet a jó 3D-s grafikusokra, ugyanakkor a szakma viszonylag kicsi, mindössze pár száz ember dolgozik ilyen témában az egész országban. Ennek következtében aztán a cégek nem lehetnek túlságosan szigorúak az új emberek felvételekor, és igencsak kapkodnak a tehetséges grafikusok után.

Időről időre lehet már álláshirdetésekkel találkozni idehaza is, újságokban vagy a neten, így lehet küldeni a jelentkezést. Ehhez általában nem érdemes mellékletként képeket csatolni, sem pedig kisregényt írni: rövid, lényegre tö-



rő önéletrajz kell az iskolákról és az esetleges korábbi állásokról, a meglévő ismeretekről. Vannak bizonyos alapvető elvárások a legtöbb helyen, így például a legalább 20 éves kor, viszont a szakma általában jól bírja a csodabogarakat is :). Ha minden stimmel, akkor jön a felvételi beszélgetés. Ide általában kérni szoktak korábbi munkákat is, és ez lesz az első próba. Fontos, hogy csak a legjobb munkákat vigyük magunkkal (érdemes kiírni CD-re); inkább kevesebb, de jó képet, animot mutassunk, mint az összes eddigi termést. A felvételiztetők ugyanis a leggyengébb munkákat is alaposan meg fogják nézni, ezért érdemes a minőségre és nem a mennyiségre koncentrálni. Nem árt a megfelelő mértékű önkritika, nem jó ötlet hazudni, és nem szabad hülyének nézni a céget sem (pl. nagyon rossz kezdés a character studióhoz mellékelt mocap animációkat saját, kézi munkaként prezentálni - a felvételiztetők általában maguk is 3D grafikusok, méghozzá öreg rókák...). Érdemes továbbá az anyagot annak megfelelően összeállítani, hogy konkrétan milyen pozícióra jelentkezünk.

A második lépcső általában valamilyen próbafeladat szokott lenni, amelyet záros határidőn belül elkészítve kell visszavinni és bemutatni. Nyilván ez alapján dől el, hogy felvesznek-e vagy sem, ezért érdemes időre és a lehető legjobb minőségben elkészíteni. Nem ritka, hogy 2-3 eltérő feladatot is adnak, hogy felmérjék, mi mennyire fekszik neked.

Ha ezek után felvesznek a céghez, akkor már lehet örülni, de hátravan még egy komoly próbatétel a kezdők számára: a produkciós munka, a 3D napi 8 (és bizony nem ritkán inkább több) órában, határidőkkel, minőségi elvárásokkal. A felvétel szinte biztosan próbaidőre szól csak, és ha valakinek nem megy a termelés, akkor sajna ki fog hullani - igaz, erre később is sor kerülhet. Az esetleges munkahelyváltások pedig már általában egyszerűbben fognak menni, mivel a tapasztalt embereket mindenhol jobban kedvelik.

FILM

Lássuk most a szakmán belüli területeket, legelőször is a legnagyobbra tartott filmes ipart. Kis hazánkban ez egyelőre gyerekcipőben jár, néhány külföldi bérmunka után most zajlik az első komolyabb magyar megrendelés, a Hídember készítése.

E téren általában vizuális effektusokra van szükség, abból is egyelőre a hagyományosabb témában: azaz digitális díszletek, kék-ernyős trükkök, különleges effektek készítésére. Hasznos lehet a programozói tudás is scriptek és pluginek fejlesztéséhez, talán itt van rá a legnagyobb szükség. Teljesen renderelt jelenetekre, digitális karakterekre egyelőre nincs kilátás, se költségvetés, de hát épp elég ez is. Különleges kihívást jelent a nagy felbontás (legalább 2000*1300, de néha nagyobb), valamint a stabil munkatempó is fontos.

A szükséges feltételek ennek megfelelően a nagyon komoly produkciós tapasztalat (több év), legalább egy 3D-s szoftver alapos ismerete (sorrendben Maya, XSI, Lightwave, Max), továbbá nem ártanak a kapcsolódó ismeretek sem (úgymint kompozitálás, camera tracking - ezekre visszatérek majd egy későbbi cikkben).

REKLÁM

A 3D egyik elterjedtebb alkalmazása napjainkban a tévében látható rengeteg reklámfilm, ezeknek nagy része bizony itthon készül. Több stúdió is foglalkozik ilyesmivel (Focus Fox, MelonFX, Post Edison meg még egy pár), de bizony ide is tapasztalt emberek kellenek. Itt vannak ugyanis a legszorosabb határidők (nem ritkán 1-2 hét vagy még kevesebb egy teljes filmre), ráadásul a feladatok változatossága is elképesztő. A megrendelők ugyanis általában csupa olyan ötlettel állnak elő, amelyek 3D-s megvalósítása igen komoly technikai tudást igényel, és még így is csak néha egészen elképesztő trükkökkel oldható meg. Kiemelten fontos területek tehát a renderelés, részecskék és egyéb speckó animációk, no meg a fotorealisztikus modellezés/textúrázás. E téren is gyakori az élő felvételekkel való munka, tehát kompozitálás, trackelés is kell. Az elterjedt szoftverek a Maya, az XSI, a Max és az LW - de leginkább mindenre az, ami éppen a legalkalmasabb.

Fentiek miatt ez a meló nagyon leterheli az embert, a kliensek gyakran idegesítők, sokat kell éjszakázni is - ezért aztán nagy a forgás a munkahelyeken.

TV

A TV-s terület általában főcímeket, repkedő logókat és egyebeket jelent, animált rajzfilmsorozatra nincs kilátás, bár videoklippek akadnak néha. Mondjuk a hazai termést elnézve ez utóbbi munkát általában ismeretség, és nem tudás alapján lehet szerezni :(.

Ezen a területen sokkal gyakoribb a 2D-s animáció is, az elterjedt szoftverek pedig a Max, az LW és a Maya; munkahelynek pedig az egyre szaporodó TV csatornákat lehet megemlíteni.

JÁTÉK

A játékfejlesztés jelenleg virágkorát éli idehaza, például szinte minden Gurura jut egy magyar szoftver. Appaloosa, Channel42, Clevers, Digital Reality, Invictus, Philos és még jó páran - ennek megfelelően itt van a legnagyobb igény az emberekre is. Továbbá ide veszik fel a legtöbb kezdő grafikust is, tehát itt érdemes először próbálkozni.

A leggyakoribb munka manapság a 3D fénykorában a lowpoly modellezés és textúrázás; bár a poligonszám egyre emelkedik, így egyre kisebbek a különbségek a munkamódszerekben is.

Egyelőre van igény intró és egyéb animációk készítésére is, tehát teljesen 3D-s filmeken is lehet dolgozni. Ezen a területen részletes modellezési, textúrázási munkák és mindenféle animáció akad, valamint kell ugye renderelni, és scriptekre is szükség lehet - szóval van változatosság.

Az elvárások leginkább a betölteni kívánt pozíciótól függenek; általában egy program alapos ismerete és a megfelelő tehetség a szükséges. A legelterjedtebb program a Max, utána jön a Lightwave és a Maya.

Általánosságok maradnak a végére: bejutni talán a legnehezebb, ehhez sokat kell otthon tolni a programokat, gyártani a színvonalas munkákat - melyeket nem árt megmutatni egy tapasztaltabb embernek, és igenis elviselni a kritikát. Ez a munka egész embert, lelkesedést, állandó továbbképzést, meg némi áldozatot is kíván. Cserébe folytonos kihívást jelent, és igencsak jóleső érzés viszontlátni a munkánkat valamelyik számítógépes játékban, a tévében, netán a mozivásznon. Szóval harcra fel, győzni kell :)

Laa-Yosh
Laa-Yosh@mail.datanet.hu

LINKEK

www.s21net.com
www.leonardo.sns.hu
www.aut.bme.hu

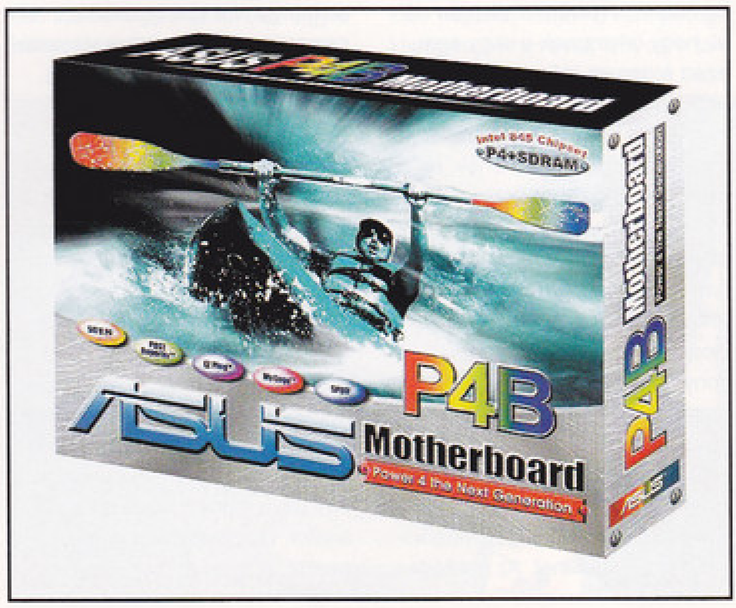
HARDWARE FÓRUM

A leírtakat mindenki csak saját felelősségre próbálja ki!

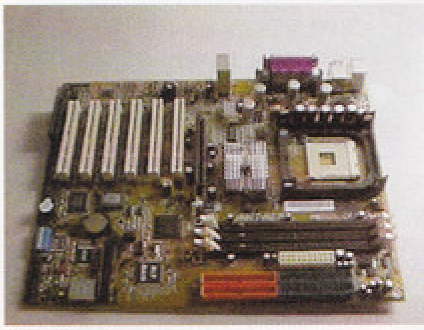
Sziasztok!

Újabban nagyon sajnálatos módon megszaporodtak a winchester-gondok. Egymás után kapom az elektronikus leveleket, melyekben a szomorú tulajdonosok kérnek tanácsot, hogyan tudnának életet lehelni halott winchesterükbe. Kezdjük egy nagyon fontos dologgal. Ez pedig az adatmentés. Ha a winchester, mindegy, milyen okból, de tönkremegy, esetleg vírusfertőzés következtében a partíciós tábla vagy a FAT elszáll, minden pótolható. Pontosabban majdnem minden. Az operációs rendszer újratelepíthető. Kedvenc játékunk mentései elvesztek, annyi baj legyen, elkezdjük elölről. De egyvalami nem pótolható. A munkánk. Legyen az szakdolgozat, pótolhatatlan képek, adatok, vagy bármi más, hosszú évek munkája semmisülhet meg egy másodperc alatt. Amennyiben a winchester elektronikusan jó, az alaplap felismeri, vannak olyan programok, melyekkel kín-keserves munkával, esetleg hosszú napokig tartó szenvedéssel a fontos adatok talán visszanyerhetők. Mondom: talán. Ha a winchester elektronikája sérült, akkor lehet hasonló elektronikát keresgélni, kölcsönkérni, hátha... Ha viszont a merevlemez mechanikusan sérült, akkor az adatmentés házi eszközökkel lehetetlen. Az erre szakosodott cégek csillagászati áron vállalják ezt a munkát, ami érthető is. Laboratóriumi körülmények között, teljesen pormentes, steril szobában kell a tönkrement merevlemezt szétszerelni, és szigorúan meghatározott szabályok szerint, méregdrága eszközök és századmilliméter pontosságú beállítások segítségével az adatok visszanyerhetők. De még így sem biztos, hogy minden, számunkra fontos adat megmenthető. Mit tehetünk, hogy ez ne következzen be? Mentsük a számunkra fontos adatokat. A viszonylag lassabb, mondjuk 4x4x16-os CD író-újraírók ára emberi. A lemezek se drágák. Írjuk ki CD-lemezre a munkánkat; ami egyszer azon a lemezen rajta van, az ott is marad.

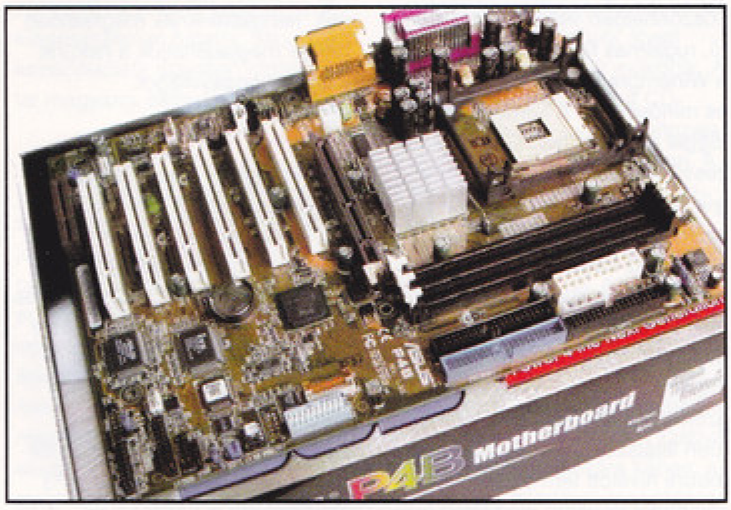
Most pedig térjünk vissza a kiinduláshoz. Tapasztalataim szerint a winchester halála kétféleképpen következhet be. Az első a legegyszerűbb. Este kikapcsoljuk a gépet, reggel bekapcsoljuk, és nincs winchester, az alaplapi biosz nem látja. A merevlemez nem csinálja meg a jól ismert, kerregő öntesztet. Ez általában a régebbi darabokkal fordul elő, és előzőleg semmi jel sem mutat arra, hogy ez az esemény be fog következni. Nincs mit tenni, ha minden eszköz örökké tartana, akkor a gyárak szépen lassan éhen halnának. Fájó szívvel mondjunk búcsút kedvencünknek, esetleg egy hasonló darab elektronikájával lehet próbálkozni, bár ez nem egészen szabályos eljárás, mert a gyártás során óhatatlanul keletkező bad blockok minden winchester esetében máshol helyezkednek el, és a gyárban történt mélyformázás után a winchester általunk nem hozzáférhető területén jelölik ezeket. Belátható, hogy nincs két egyforma darab, tehát a bad block bejegyzések minden lemez esetében másutt helyezkednek el. De egy próbát megér a dolog. Az elhalálozás másik módja már előjelekkel indul. Váratlan, hangos kerregés, leállás, újraindulás, egy-egy "a C merevlemez írásvédett" üzenet jelzi a hamarosan bekövetkező tragédiát. Ha idejében lépünk, a baj talán megelőzhető. A hibák legnagyobb részét a tápcsatlakozó okozza. Ezen a csatlakozón kap a winchester földet, +5, és +12 V-ot. Nagyon leegyszerűsítve: az 5 V az elektronikát táplálja, a 12 V pedig a lemezforgató motort. A winchester szabályos kikapcsolás esetén parkolja a fejeket, ezzel biztonságossá teszi a szerelést és a szállítást. De mi történik akkor, ha üzem közben – éppen a tápcsatlakozó rossz érintkezése miatt – valamelyik feszültség egy ezredmásodpercre megszűnik? Ha a 12 V hibázik, akkor a lemezforgatás leáll, a szervó kétségbeesetten igyekszik a fejeket pozícionálni, és mivel ezeket a nagy sebességgel forgó lemezek felett kialakuló, mikron vastagságú légpárna lebegteti, ennek megszűnésével belevernek a lemezfelületbe. Ha az 5 V szűnik meg egy pillanatra, akkor a lemezek forognak, de a vezérlőrendszer nem működik. Ilyenkor a fejek összevissza csapkodnak, ez a hang is jól ismert. Mindkét eset okozhat helyrehozhatatlan károsodást. Ezt megelőzendő vizsgáljuk meg a tápcsatlakozót: jól illeszkedik-e a helyére, nem tágultak-e ki az érintkező hüvelyek. Ez főleg azokra érvényes, akik sokat hurcolják a winchesterüket. A helyzet a mobil fiók esetében is ugyanez, annyi különbséggel, hogy ezúttal egy lehetséges hibaforrással több van. Láttam olyat, amikor a mobil fiók tápcsatlakozójának zsinórjait nekiszorították a buszcsatlakozónak, a hegyes tüskék a zsinórokat átszúrták, a keletkezett zárlat tönkretette a winchestert és az alaplapi IDE-vezérlőt is. Az újabb fiókokon egy, a buszcsatlakozóra felragasztott szigetelőréteg akadályozza meg ezt. A számítógép-házba szerelhetjük a merevlemezt vízszintesen, akár fejjel lefelé is, szerelhetjük függőlegesen, de ferdén soha. Gondoljuk végig, a lemezek minimum 5400-at, de egyre inkább 7200-at forognak percenként. Elég a legkisebb mechanikai bizonytalanság – mondjuk az, hogy a winchestert csak két csavarral rögzítettük a házba – és megvan a baj. A másik lehetséges hibaforrás az IDE-kábel. Igen szép, nagyon nehezen kideríthető írási-olvasási hibákat tud okozni. A gyakori ki-be szerelés miatt a csatlakozó IDE-kábelt rögzítő biztosítófül előbb-utóbb letörik. Innen pedig már csak egy lépés az, hogy a gyakori ki-be húzogatás miatt a tüskesorról az IDE-kábel egy-két szála elemelkedik, és emiatt bizonytalanul érintkezik. Erre is figyeljünk oda. Az ATA 66 – 100-as kábelek csatlakoztatása is sok gondot okozhat, de a winchester tönkremenetelét nem. Pedig csak el kellene olvasni az alaplap-leírást. A kábel kék vége megy az



alaplapba, a TÁVOLABBI, fekete megy a master winchesterre, az esetleges slave pedig a középső, szürke csatlakozóra. Összefoglalva: mentsük le fontos adatainkat, továbbá nagyon figyeljünk a winchesterek mechanikus rögzítésére és csatlakozóiknak állapotára.

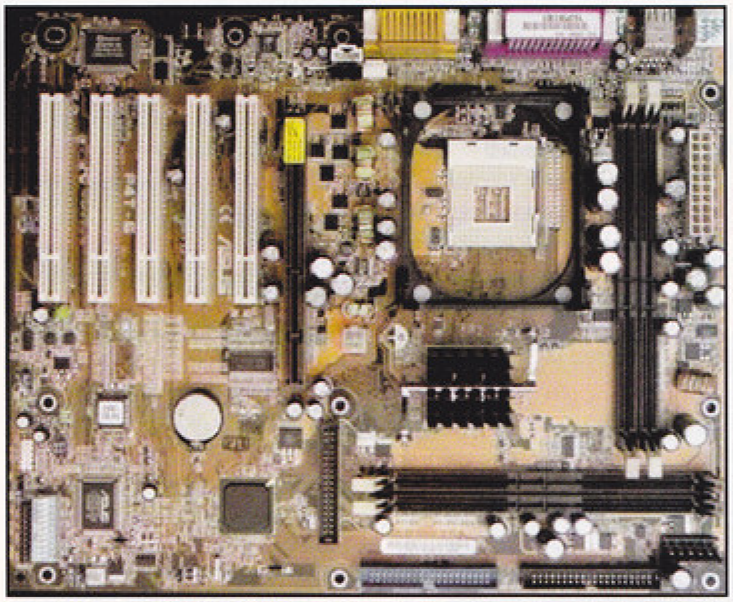


Abit BL-7



Asus P4B

Most pedig folytassuk kalandozásunkat a Pentium 4 alaplapok között. Egyre nagyobb az érdeklődés a Pentium 4 processzorok, illetve alaplapok iránt. Miután a jövő a kisebb tokozású, 478 lábú processzoroké, már csak az ezeket támogató alaplapokkal foglalkozunk. Nagyon sokan vannak, akik úgy gondolják, hogy nem szívesen kótyavetyélnék el jelenlegi, jó minőségű SDRAM moduljaikat. Nos, az alaplapgyártók rájuk is gondoltak, az Asus kihozta az Intel 845-ös chipsettel szerelt P4B, az Abit pedig a BL-7 alaplapját. Módomban volt mindkettőt tesztelni, leírom a tapasztalataimat. Mindkét alaplap 478-as foglalattal szerelt, 3 memóriahellyel rendelkezik és legfeljebb 3 GB memóriát támogat. Essen most egy-két szó a 845-ös chipsetről. Az Intel nem titkolt célja az, hogy olcsóbb megoldást is kínáljon a Pentium 4 fronton. Bár a Rambus memória ára is jócskán csökkent, de még mindig közel kétszer annyiba kerül, mint az SDRAM. A 845-ös chipset kimondottan az olcsóbb memóriatípushoz készült, a helyzet nem hasonlít a maga korában forradalminak számító 820-as chipsethez. Ha valaki nem emlékezne, ez Pentium II-III processzorokat támogató, Rambus rammal működő, rendkívül gyors rendszer volt. A memória csillagászati ára miatt az Intel arra kényszerült, hogy valamilyen megoldással alkalmassá tegye az alaplapot az SDRAM fogadására. Megtervezték hát az MTH – Memory Translator Hub – chipet. Ennek volt a feladata, hogy a memória-buszt alkalmassá tegye az SDRAM fogadásra. A chip alaplapi, fizikai elhelyezése nagyon kritikus volt. Nem megfelelő tervezés esetében jöttek elő azok a hibák, amelyek miatt később az Intel visszavásárolta az összes, ilyen MTH chippel készült alaplapot. Megfelelő, gondos tervezés esetében ezek a hibák nem jelentkeztek. Erre a legjobb példa az MTH chippel szerelt Asus P3C 2000 alaplap: semmilyen hiba sem jelentkezett, a mai napig kifogástalanul tesz a dolgát. Nos, a 845-ös chipset nem átbuherált 850-es, hanem kimondottan az olcsóbb piaci szegmenst célozza meg. Olyannyira, hogy rövidesen a piacon lesz ennek az integrált videovezérlővel is ellátott változata, hasonlóan a 810-es, valamint 815-ös chipsethez. Valamikor az év végén, jövő év elején várható a DDR SDRAM-ot támogató 845-ös chipset is. Az Asus P4B és az Abit BL-7 alaplap tesztelését teljesen azonos körülmények között folytattam. Intel Pentium 4 1,5 GHz-es processzor, 2 db 256 MB-os Samsung memóriamodul, Asus V7700-as videovezérlő, SB Live hangkártya, IBM DTLA 307030-as winchester, Windows 98SE operációs rendszer. Túlzottan nem akarok elmerülni a részletekben, a lényeg az, hogy ezt a tesztet az Abit BL-7 toronymagasan nyerte. Ugyanazokkal a beállításokkal az



Asus P4T-E

1,5 GHz-es proci 200 MHz-cel ment többet benne, mint az Asusban. Az Asus nem támogatja az 1 MHz-es lépésekben történő frekvencia-állítást, míg az Abitban a jól ismert SoftMenu III dolgozik. Egyébként a két alaplap szolgáltatás, felépítés terén nagyon hasonló; gondolom, követték az Intel referencia-alaplap kialakítását. Elgondolkodtató viszont az a nagy különbség, amelyik a tuningolás során az Abit javára billentette a mérleget. Ennek oka az, hogy a P4B-ben ugyanaz az óragenerátor működik, mint a P4T-ben. Erről viszont kiderült, hogy 120 MHz felett instabil. Ezért történhetett az, hogy az Asusban az 1,5-ös proci csak 1800-1850 MHz-ig ment, amíg az Abitban elérte a 2040 MHz-et is. Alapórajelen, tehát 1,5 GHz-en az Abit pár százalékkal jobban teljesített, de kit érdekel az alapórajel??? Tuningoláskor is az Abit bizonyult sokkal jobbnak, tehát én mindenkinek az Abit BL-7-et javaslom, aki ebben a megoldásban gondolkozik. Sajnos lapzártáig nem jelent meg az Asus P4T-E, 850-es chipsettel szerelt, 478-as foglalatú alaplapja, amelynek tesztjét a múltkori számban megígértem. Tudjátok, van valami, ami a tesztektől elvonatkoztatva is képet alkot a gépről. Ez olyan szubjektív dolog, el se tudom magyarázni. Szóval, ahogy egy-egy gép indul, bootol, ahogy az ablakok nyílnak, ahogy a fájlokat kezeli, ilyesmi. Nos, az Abit ebben is sokkal jobb volt. Nyugodt szívvel merem ajánlani azoknak, akik gyors és stabil gépet akarnak, de nem akarnak költeni Rambus memóriára.

Sokan nem tudják, mi a helyzet az MX videokártyák világának elvarázsolt kastélyában, amit most már tetéz a Geforce3 különféle verzióinak piacra kerülése is. Miután a Nvidia is – természetesen – válogatja a sikerült és kevésbé sikerült grafikus chipeket, a kártyák típusjelzése is ennek megfelelően alakul. Kezdem a legjobbtól a leggyengébb felé, legyen a minta az Asus jelzése. Tehát Geforce2 esetében: 7700 Ultra, 7700 Pro, 7700, 7100 MX Pro 400, 7100 MX 400, 7100 MX, 7100 MX 200. A GeForce 3 esetében: Titanium 500, Geforce3, Titanium 200. Egyes kártyák lehetnek 64 MB memóriával szereltek, lehet rajtuk TV-tuner, TV-kimenet, a DeLuxe változatokon pedig kompozit video- és SVHS kimenet-bemenet is. Ezek a csiri-birik azonban a lényegen nem változtatnak.

A következő számban isten bizony benne lesz az Asus P4T-E teszt és az új CeleronT tesztje is.

Old Man
oldman.ini.hu
oldman@axelero.hu

GRAB ROVAT

Üdvözlök mindenkit!

Amikor ezeket a sorokat írom, a tél először mutatta ki, hogy idén tesz is valamit annak érdekében, hogy ne csak a naptárból tudjuk, milyen évszak is van. Odakint nagy hideg, idebent jó meleg, forró csoki az asztalon, Shoebaron óránként hív a cikkleadás miatt – minden együtt van ahhoz, hogy jól érezzem magam. Ilyenkor még arra is hajlandó vagyok, hogy kétszer akkora cikket írjak, mint kellett volna, de persze neki ez sem jó (hát tehetek én róla, hogy szószátyár vagyok?).

MI AZ A NEROMIX?

Ebben a hónapban érdekes CD-író szoftvert szeretnék bemutatni Nektek. Azért érdekes, mert nem kimondottan olyan alkalmazás, mint azt megszokhattuk, hanem multimédiás lejátszó és konvertáló szoftver, amely mellesleg (!) CD-írásra, CD-másolásra is alkalmas.

Az Ahead céget a Nero program kiadójaként, fejlesztőjeként ismerhettük meg a múltban. Amikor első alkalommal láttam a NeroMIX dobozát, kapásból az ugrott be, hogy ez a Nero Maces verziója lesz, mert a külalak hasonló volt a Nero csomagolásához, de míg utóbbi esetében a jellegzetes piros szín dominál, addig a NeroMIX dobozán az alapszín érdekes, zöldes árnyalatot kap. Mint utóbb kiderült, erősen tévedtem, ugyanis a barátságos kiszerelésű doboz nem Maces, hanem vérbeli PC-s szoftvert rejt magában.

Bizonyára sokan gondolkodtatok már azon, milyen egyszerű lenne, ha a szépen kategorizált, innen-onnan összeharácsolt MP3 zenéket egyszerűen ki lehetne írni Audio-CD formátumban, de a PC-s CD-írásra (sajnos a mai napig indokoltan) jellemző kellemetlenségek, körülményes szoftverek elkerülésével. Mi hát a megoldás? Képzeljünk el egy olyan szoftvert, amely hajszálra úgy működik, mint a megszokott MP3 lejátszók, de azzal a nagy különbséggel, hogy a takarosan összeválogatott lejátszási listánkból egy mozdulattal utasíthatjuk a gépet arra, hogy írja ki nekünk zenei CD formátumban. Nem rossz, ugye? A jó megvalósítás azonban nehéz, hiszen ha a szoftver túl egyszerű, akkor egyedi beállításokra nincs lehetőség, ha pedig a kezelése túl bonyolultra sikeredik, akkor megint ott tartunk, hogy a tapasztalatlanabb, kezdő felhasználónak elmegy tőle a kedve. Vagy valamit rosszul állít be – és puff, egy selejtesre sikeredett lemez hamar elveszi a kedvét a további CD-égetéstől. Elég, ha megnézzük a Windows beépített 7-es vagy 8-as verziójú lejátszóját, amely bizonyos tömörítési és adattárolási, digitalizálási feladatokat is képes elvégezni, de a használata vagy túl bonyolult és körülményes, vagy nem a kívánt eredményt adja. Egyik véglet sem felel meg az átlagos tudású PC-s felhasználóknak. Az arany középút megtalálása nehéz feladat, de azt hiszem, az Ahead fejlesztői jó irányban tapogatóznak.

WINAMPBÓL KÖLCSÖNÖZVE

A fejlesztők nem bíztak semmit a véletlenre: egyes modulokat, programrészeket egy az egyben a Winamp alkotóelemiből vettek át (hivatalosan). A NeroMIX ennek köszönhetően változtatható felületű, rugalmas MP3-lejátszó szoftver a Winampra jellemző stabilitással és minőséggel. A kérdés persze joggal merül fel bennünk: miért fizessünk olyan programért, amelyik egy ingyenesen elérhető szoftver elemeiből építkezve az eredetihez hasonló szolgáltatást nyújt? Az aggályok jogosak lennének, ha az új, pénzért elérhető termék nem mutatna túl az eredeti, ingyenes program képességein, azonban a NeroMIX nem egyszerűen lejátszó, hanem annál sokkal többre hivatott termék. A lejátszás valóban a Winamp elemeiből épül fel, de a beépített, sokoldalú, moduláris konverter jobban bővíthető, és kimenetként – micsoda meglepetés – akár a CD-írónkat is megadhatjuk. De ne szaladjunk annyira előre. A NeroMIX telepítése meglehetősen egyszerű, és újraindítás után a szoftver rögtön munkára fogható. Gond nélkül használható Win9x, ME, vagy akár Windows2000 és XP alatt is. Más CD-író programok és egyéb lejátszók működését nem befolyásolja, hacsak azt nem számítjuk ide, hogy az egyes multimédia fájlok megnyitását magához igazítja (ez azonban könnyen kikapcsolható). A fájlokat, vagy a lejátszási listát megnyithatjuk a szokásos OPEN funkcióval, de a drag'n'drop kényelme is rendelkezésünkre áll. A beépített equalizer segítségével egyéni ízlésünknek és erősítőnknek, hangfalainknak megfelelően hamar megtalálhatjuk a nekünk tetsző hangzásvilágot.

BEMENET ÉS KIMENET

A program alapvető kezelése roppant egyszerű. A logikai felépítés szerint van egy bemenet, és van egy kimenet. Mind a bemenet, mind a kimenet típusa tetszés szerint választható, tehát a sima lejátszáson kívül a fájlokat akár konvertálhatjuk is, pl. WAV-ból MP3-ba, vagy vissza, esetleg egyéb, a program által ismert formátumba. A szoftver tehát MP3 enkóderként is használható, egyetlen negatívum, hogy a gyárilag mellékelt Fraunhofer bedolgozó modul nem teljes értékű, csak 30 fájl elkészítésére alkalmas. Ha viszont a Nero programhoz megvásárolható, letölthető MP3 modul a rendelkezésedre áll, akkor azt a NeroMIX is képes kezelni. Nem csak MP3, hanem MP3Pro plugin is elérhető hozzá. A program ismeri még az úgynevezett TwinVQ hangformátumot, ez a számomra eddig ismeretlen algoritmus az MP3-nál kisebb tárterületre kicsit rosszabb minőségben képes hangot konvertálni. A legérdekesebb kimenet azonban nem ez, hanem az Adat-CD vagy Audio-CD mód. Ebben az esetben a kiválasztott fájlokat, vagy lejátszási listát egy CD-lemezre rögzíthetjük, mégpedig eredeti állapotukban, CD-ROM lemezt készítve, vagy bárhol lejátszható Audio-CD lemezt égetve. A választható bemenetek közül pedig az a lehetőség emelendő ki, hogy a program akár a hangkártyánk vonalbemenetére kötött külső eszközökből is képes digitalizálni. Kezdők számára előnyös, hogy a NeroMIX kétféle módban képes működni, a Wizard (Varázsló) állapotba kapcsolva mindent

lépésről-lépésre, egyszerűen be tudunk állítani. A NeroMIX alapból ismeri a magyar nyelvet, tehát nem kell internetről letöltött nyelvi kiegészítéseket futtatni, hanem a kezelőfelülete egyetlen mozdulattal magyarra állítható.

NERÓBÓL KÖLCSÖNÖZVE

A CD-írás egyszerű és biztonságos, ha a NeroMIX-et használjuk. A fejlesztők most sem kukoricáztak, a jól bevált Nero modulok egyszerűbb külsővel ellátott, de ugyanolyan jól működő változatait építették bele. Professzionális CD-mastering feladatokra értelemszerűen nem ajánlhatom, de a cikk elején is említett feladatot, összegyűjtött MP3, WAV, VQF fájljaink Audio-CD formátumban történő égetését hiba nélkül, 100%-os minőségben valósítja meg. Az átlagos, zenehallgatásra vágyó PC-s felhasználó ennél többet amúgy sem igényel, tehát ilyen szinten pénzkidobás lenne egy bonyolultabb kezelésű, drágább szoftver. A NeroMIX ugyanis az átlagos, dobozos CD-író programcsomagok harmadába kerül, és amit a dobozán ígér, azt be is tartja. A NeroMIX nem csupán Audio-CD lemezek írására képes, de nem ám! Nem mondhatni, hogy bonyolultabb adatmentésre ajánlható, de mindent tud, ami az átlagos PC-khez kellhet napi vagy heti archiválásunk megvalósítása céljából. A legegyszerűbb, ha Wizard módban hagyjuk a programot, ugyanis ilyenkor elég, ha kiürítjük a lejátszási listát, majd ráklikkelünk a széles, piros, RECORD WIZARD feliratú gombra. A megjelenő ablakban válaszszuk a „Record a CD-ROM" opciót, majd „Next" gombbal továbblépve a „Create a new data compilation" lehetőséget jelöljük ki. A másik lehetőségre akkor lesz szükség, ha a merevlemezről lejátszásra kijelölt MP3 vagy WAV fájlokból nem Audio-CD lemezt, hanem lejátszási listával ellátott adatlemezt szeretnénk készíteni, de nekünk most nem ez a célunk. Továbblépve a Neróban már megismert adatlemez „project" kicsit butított ablaka köszön vissza ránk, ahová drag'n'drop módszerrel behúzhatjuk a felírandó adatfájljainkat. Lehetőségünk van a használandó ISO karakterkészlet megadására, és egyéb alapszintű beállítások megváltoztatására, de ennél többet a NeroMIX e téren nem kínál. Ha ritkán írsz adatlemezeket, vagy tényleg nincs szükséged ennél bonyolultabb műveletekre, akkor ez is megteszi: az egyszerűsége miatt nagyon jól kezelhető és a Neróból átvett „motor" miatt stabilan működik. A Neróból már megszokott CD-Copy rutin kissé butított változata is helyet kapott a programban. A forrás és a célmeghajtó kijelölésén, valamint az írási sebesség megadásán kívül nincs egyéb beállítási lehetőség (pl. az írás közbeni hibakezelésre vonatkozóan), de hangsúlyozom, hogy alapvető igények, pl. Audio-CD lemezek másolására nagyon is megfelel. A rutin gyakorlatilag minden szabványos lemez másolására képes, a trükkösebb feladatok megoldására viszont sajnos nem alkalmas.

Nem csak CD-re írhatjuk ki a kijelölt anyagot, hanem egy Nero kompatibilis, .nrg kiterjesztésű image fájlt is készíthetünk, amelyet később akár a Neróval is fel tudunk írni. Természetesen az írási sebesség (az írónktól függően) szabadon megválasztható, és a trackek közötti szünetek szabad beállítási lehetősége is megmaradt. Audio CD-írás esetén (akár WAV, akár MP3 a forrás) engedélyezhetünk átfedést, átúszást (crossfade) a szomszédos Audio sávok között, de megmondom őszintén, ennek sok értelmét nem látom (legalábbis nekem még nem volt ilyenre igényem), szóval ezt nem próbáltam ki. Bekapcsolható a Buffer-Underrun elleni védelem (ha az íród támogatja), és tesztírást is lehet végeztetni vele a tényleges égetést megelőzően.

NEROMIX ÉRTÉKELÉS

Összességében megéri az árát. Minden szempontból jelesre vizsgázott, de egyetlen, hatalmas negatívum viszont megemlítendő: a teljes értékű MP3 tömörítő modul hiánya! Ha a dobozban ez is megtalálható lenne, a NeroMIX nálam akár 100%-os értékelést is kaphatna, de ennek hiányában meg kell elégednie egy hatalmas dicsérettel. A hazai forgalmazó ígérete szerint az MP3 modul jóval olcsóbban elérhető lesz itthon, mint az Ahead honlapján, de erről egyelőre nem nyilatkozhatok többet. A NeroMIX sokoldalú, gyakorlatilag hibátlanul működő multimédiás házmester, egyetlen fájó hiányossággal. Remélem, hogy az olcsó MP3 modul majd kijavítja ezt a csorbát, hiszen kár lenne, ha a NeroMIX ilyen méltánytalanul kicsinyes akadályon bukna el.

A tálalás a Nero dobozos verziójához hasonlatosan szép, elegáns. A dobozban a szoftveren kívül egy vaskos, többnyelvű kézikönyvet és egy ajándék jack-RCA átalakító kábelt is találunk. Ami pedig a hazai érdeklődők számára a legfontosabb lehet: a program alapállapotában, mindenféle külön frissítés nélkül is támogatja a magyar nyelvet!

A programot a Multimedia.hu adta tesztelésre, további információk:

www.multimedia.hu

PPéter
ppeter@cdgrab.hu
www.cdgrab.hu

LEVROV

Ami nem hiányozhat a PC GURU-ból: a leveleitek, Brazil és a törd. Ja és a Korr. :))))

Sziasztok, itt a Télapó! Vicc volt, csak én vagyok, de már majdnem úgyis itt az ideje a dolognak, meg ajándékot is hoztam nektek. Látjátok azt a szép kis fényképet itt a levrovban? Na, az egy bögre. PC Gurus bögre. Annyian piszkáltatok már ezért, meg a többi bigyóért minket, hogy a felső vezetés úgy döntött, elkezdjük lerángatni szépen, lassan a leplet a titokról fokozatosan adagolva, mert úgy izgalmasabb, majdnem sztriptíz, ugye. Na szóval ez itt az első darab, a többi hamarosan következik, habár valószínűleg nem itt, mert nem kívánom a levrovot termékkatalógussá átalakítani, jóllehet állati izgalmas lenne akár képregénnyé átalakulni, de erre még nem érzem magam felkészülnek lelkileg. Mondjuk, titeket sem, mert ha például én rajzolnék, akkor abból maximum horrorképregény lenne, az nekem nem jön be, mégis lennék inkább - ha lehet - PC Guru Télapó, illetve Pretélapó, mert még kicsit korán van, de nem baj, legalább kicsit megnyújtjuk az ünnepeket. A bevezetőmet viszont nem akarom tovább nyújtani, tehát akkor most Frankie elindul Hollywoodba oly sok idő után ismét, én meg elkezdem a havi betűtömeg legyártását.

BÖGRE, ELSŐNEK

Hi everybodri! Arró' vó'na szó, hogy jó lenne képet kü'deni a pontokért kapható tárgyakró' (bögre, egérpad, táska), mert az nagyban segítené a választást. (DE TÉLLEG!!!) Pāá, kösz, meg minden... GyuriX

Hát akkor tessék, amit ígértem, meg is tartom. Ez itt A bögre. Képe.

```
<........IDE RAKD A BÖGRE KÉPET VHB........>
-----------------
|              |\
|              | |
|              |/
| PC GURU |
-----------------   ime:)
```

PICIT MÉG KÉPECSKÉKRŐL

Halihó Brazkovics! Elő vagyok fizetve a Gurura (na jó, hogy), és természetesen gyűjtöm a képrészleteket. Csak hát az egyik darab elszakadt, és csak a fele van meg, a többi eltűnt! Ez nem baj?? Ja, és aki beküldi a 12 (vagy 11 és fél?) képet, az tutira kap egy hátiszákot nem? Meg ha mázlista, még egy PS2-t is? Tuti volna, ha válaszolnál!!

(Szalai László)

A fél képecske nem gond, küldjed nyugodtan, ha olyasvalaki kezébe kerül, aki elnéző és jóindulatú (itt mindenki ilyen kivéve engem), akkor megkapod érte a jutalmadat. Persze ezeket a képecskéket tartalmazó borítékokat én kapom meg, csak miheztartás végett mondom... Maximum, ha te nyernéd a PS2-es konzolt, akkor annak valamelyik részét megfelezzük, és úgy küldjük majd neked, jó? :) Egyébként egy dolog van, ami miatt ide került ez a kis levél, ez fontos: ha valakinek valóban kell valamelyik kiválasztott ajándék, akkor a megfelelő számú képecskét tartalmazó levelet mihamarabb adja postára, mert az ajándéktárgyak mennyisége valamilyen szinten korlátozott, nem kizárt, hogy nem jut mindenkinek, csak utángyártás után, ami bizony komoly időbe kerülhet feltéve persze, hogy lesz ilyen mert, arról szintén egy jóindulatú egyénnek kell döntenie. És úgy döntöttem, én döntök, én meg ugye... :) Viszont az ajándékok köre kibővült: a 13 különböző képecskét beküldők között kisorsolásra kerül egy db. Törd.-Korr.-Braz. triumvirátusért rajongás lehetőségének egy éves exkluzív joga, valamint egy éves szintén exkluzív PC Guru előfizetés minden oldalon általunk dedikálva.

< Ne pánikoljatok, össze-visszsa beszél. Jut bögre mindenkinek. :) És még egy apró szépséghiba az ígéretekben: nincsen 13. képelem... Lily > (Bááz... most elrontottad a játékunkat... - a korr.)

EZ VISZONT KOMOLY

Csá, Brazil! Azért írok, mert nagy bajom van, és mással is meg szeretném osztani. A bajom az, hogy kb. napi 4-5 hétvégén 10-12 órát gépezek. Ez szép teljesítmény, én is tudom, de egyszerűen nem bírom abbahagyni. A fő baj az, hogy bedöglött a szemem. Mostanában egyre többször van az, hogy csak úgy elkezd fájni, vagy viszketni, de akkor nagyon. Közben dől belőle a könny, és bugyborékozik(!!!). Tulajdonképpen csak magamat tudom okolni, mert nem használok képernyővédőt, sem semmilyen szemvédőt. Azért írtam ezt le, hogy más még időben tudjon intézkedni.

(Pálfy András)

A megoldás ilyen esetben a szemorvos azonnali felkeresése. A megelőzés pedig az, hogy nem bámuljátok feltétlenül ilyen hosszú ideig a monitort, próbáltok szüneteket tartani, bár tudom, ez valóban nem könnyű sokaknak, de muszáj. Sajnos a szeműnkből csak két olyan darab van, amelyet cserélni jelenleg nem lehet, és a javítgatás is sok esetben nehézkes és nem olcsó játék. De ha már úgyse fogadjátok meg a tanácsokat, és nonstop rongáljátok magatokat, legalább erre a pár dologra figyeljetek oda: 1. NE használjatok ócska, több ezer éves monitort, amelynek nincs éles képe, viszont van neki kellemes mennyiségű sugárzása. Hiába raktok elé monitorszűrőt, attól a látvány nem lesz jobb. Magas sugárzás esetén az elmosódott pixelek és a nehezen olvasható szöveg jobban rongálják a szemet. Tudom, hogy a monitor nem olcsó mulatság, és nem tudja mindenki hipp-hopp lecserélni, de a szemetek még drágább és sokkal, de sokkal többet ér. 2. Az új monitorokhoz, melyek megfelelnek az új előírásoknak (pl. TCO 99) nem kell monitorszűrőt alkalmazni, de ha már mindenképpen akartok, mert ez megnyugtat, akkor semmiképpen ne a párszáz forintos megagagyit használjátok, hanem válasszátok a sokkal jobb minőségű, és persze sokkal drágább, de sokkal jobb márkás darabokat. 3. Állítsátok be tisztességesen a videokártya képismétlési frekvenciáját. Az új videokártyák és monitorok esetében ez nem okoz gondot, mindegyik tudja minimum a 85 MHz-et, ahol a kép már nem villog, és nem fárasztja a szemet. Ha ennél többet bír az adott vga kártya és monitor páros az még jobb, de ne essetek túlzásokba. Ugyanis általában nagy felbontásban és nagy frissítési frekvenciánál a kép minősége már romlik, nem kaptok olyan éles és szép képet, mint egy-két fokozattal előtte. Ez videokártyától és monitortól erősen függ, válasszátok meg ügyesen, megéri. 4. És még egyszer mondom: új monitor vásárlásakor semmiképpen ne sajnáljátok rá a pénzt, még akkor se, ha a monitor manapság a legdrágább összetevőnek számít a PC-k esetében. Fontos és nagyon igaz a mondás kisebb anyagi erőkkel rendelkezőknek: szegény ember ne vásároljon olcsón. Többe fog kerülni az esetleges javítás, ami akár egymásfél éven belül bekövetkezhet, mint amennyibe vásárláskor kerül a jobb monitor, a képminőségről nem is beszélve. Higgyétek el, a szemetek védelme mindent megér, amit csak lehet, ne múljon párezer forinton. A szemüveg sem olcsó, nem is beszélve a korrekciós műtétekről, és az ezekkel járó kellemetlenségekről.

< Nekem is volt ilyen gondom, így próbálok szigorúan legfeljebb kétóránként legalább negyedórás szünetet tartani. Feltétlenül menj el szemorvoshoz, és esetleg nézz ki az ablakon... emlékszel még... vannak ott fák, madarak, napsütés, ilyesmi. Egész jó ám ott sétálni! Lily >

NAHÁT

Háj Braz! először: **** * ***** ****** ******* mer' ***** **** **** az ** *** **** **** és *****!!!! másodszor: **** igen ***** **** ***** szét *** vagy **** *****!!!! Hát... akinek nem inge, ne vegye magára.

(KenderesiPéter)

Ööőő, izééé, akarom mondani, azaz, ööőő. Izééé, őőő. Igen.

EGY ÚJABB HÜLYESÉG

Kedves Braz! Annyiszor olvastam má' a Levrovban arról, hogy mennyire kevés ez a 2 db. oldal, míg végül kipattant valami! (Tudod, ONNAN:)) **(Nem tudom. Honnan? Braz)** Na, szóval rájöttem, hogy mi lenne, ha a drága jó PC Guruhoz Levrov melléklet lenne!? Olyan 4-6 oldalas, és mondjuk az újság árán 30-40 Ft-ot dobna. (Ennyit csak megér?!) És akár nem is kell minden számhoz, hanem mondjuk csak minden 2.-hoz. No, csak enynyi lett volna a szómenés. (Azé' vegyétek fontolóra!) Üdv.:

Vincze „Vacum" Gábor

Nem, nem ér meg. No levrov melléklet, no oldalszám-növekedés, namár. Meg nem úgy van ám az, hogy 4-6 oldal növekedés, vannak itt mindenféle izék, amiket be kell tartani, nem mindegy, mennyivel változik stb., stb., de erről a Törd. tudna bővebbet mondani, ha akarna, én ehhez (sem) értek. És mondjuk 8 oldal növekedés, az nem 30-40 forint. Ám mindez tök mindegy, a levrov nem lesz hosszabb, ám rövidebb se. Ezt azok kedvéért mondom, akik aggódó és fenyegető levelekkel bombáztak meg a múltkori kijelentésem miatt... jó, jó, csak vicc vót. Esetleg bőrkötésben kiadhatnám a Brazil Levrov összest, olyan sok van már, és olyan komoly irodalmi értéket képvisel, hogy hűha. Sosem fogom megérteni, mi ebben a két oldalban olyan nagyon jó nektek, hát se info, se viccek, se hardver, se játék, se semmi igazán, az igaz persze, hogy ez a legjobb, de mégis... :)

KÉRDÉS...?

Csá! Lenne egy kérdésem: á, nem kérdezem hülye kérdés. Vagy megkérdezzem? Ááá nem, cinkes! Na jó, megkérdezem! Nem kérdezem, b*** meg, má nem is érdekel!!! Inkább megyek sörözni!! Na csá!

(Hanis Tamás)

***pislog és néz bután* (másképp mondjuk nem is tudok, de most meg pláne de) (pedig világos – a korr.)**

DIRECTX UNINSTALL

Dear Brazil, mondd meg az újság szerkesztőinek, hogy a PC Guru király. Lenne egy kérésem: A gépemen directx8 van fent, én pedig a directx7-et akarom feltenni, de nem tudom. Írd meg válaszod! Na pá:

Ödönke

Ödönke, így jártál. Ha már fent van a DirectX akármelyik verziója, akkor annál kisebb verzióját nem olyan egyszerű felpakolni. Van rá persze megfelelő megoldás. 1. Windows újratelepítés, az visszarakja azt a verziót, amelyik a sajátja. Nem elegáns megoldás, de működik, néha talán még a Windowsnak is jót tesz egy ilyen akció, de ha nem muszáj, akkor ezt ne erőltessük. 2. A Windows regisztrációs adatbázisában van egy olyan kulcs (amelyik-

nek nem tudom fejből a nevét, és utánakeresni meg nem vagyok hajlandó), ami alapján a DirectX telepítő eldönti, hogy ő régebbi-e, avagy sem, mint ami fent van. Na, ha ezt valakitől megtudod, és kitörlöd, akkor a régebbi hajlandó felmászni, de ez egyáltalán nem jó megoldás, erősen kerülendő. A registryből ugyanis a régebbi feltelepítésével az újabb verzió bejegyzései nem fognak eltűnni. Ez okozhat gondot is akár néhány program esetében, a rendszerleíró adatbázis hízásáról és a benne lévő érvénytelen adatok jótékony hatásáról pedig már talán nem is kell külön előadást tartanom. Kerülendő. 3. Keresel az interneten magadnak egy szimpatikus DirectX Uninstall programot (van egy pár), és azzal legyilkolod az aktuális verziót, majd felteszed, amelyiket akarod. A program megkeresése mindenkinek, akinek szüksége van rá házi feladat, könnyítésképp elárulom, hogy a keresőprogramok a két általam is használt mágikus szavacskákra hegyekben adják a segítséget. Ugyan az ilyen programok használata sem hivatalos megoldás (olyan amúgy nincsen), ellenben ez működik a legjobban, ha már ilyenre van szükség. Ha azonban nincs kimondottan olyan gond egyik programoddal sem, amelyről kimondottan a DirectX 8 tehet, akkor nem érdemes csereberélgetni, bár talán szórakozásnak kitűnő lehet, fene tudja.

HA MÁR HÁZI FELADAT...

A múltkori lapszámban adtam nektek egy házi feladatot, amelyikre komoly mennyiségű megfejtés érkezett. Nyertest egészen egyszerűen nem tudok hirdetni, mert minden beküldő nekifutás nélkül eléggé idióta, gratulálok mindenkinek, és köszönöm a nagy érdeklődést. Erre való tekintettel a közeljövőben óvakodok megoldandó házi feladatokat adni, mert romba dől a Vogel e-mail szervere még a végen. :) (Romba is dőlt – a korr.) Viszont úgy gondoltam, hogy egyet a számtalan pihentagyú levél közül berakok ide, abszolúte random módszerrel választva, megérdemlitek, ne csak én szenvedjek. :)

Szia Brazil és Gábor! :) Itt küldöm a helyes megfejtést az általatok feladott házi feladatra! Indirekt egyenletnek csak akkor van értelme, ha a valószínűség-grádiens-oszlop abszolút értéke ellentettjének négyzetgyöke nem negatív valós szám, illetve ennek összege megegyezik a másodfokú függvény megoldó képletének kétszeresével, hogyha az nem pozitív. Na most, ha ezek a kikötések teljesülnek, a planetáris precesszió turbulens közeg összefüggése valójában nem más, mint a nikotinsavamid-adenindinokleotid-foszfát és a princimidineid és a bratyeszkovelincerkácska összegyúrva egy magas energiatartalmú kompaktlemezzel, és ebből olyan kleptodinokleniáriánius anyagok keletkeznének, amelyek végzetesek lennének az észak-amerikai őserdőkben élő piros seggű orángután újszülött bébijének bal felső kettes zápfogára! Tehát az egyenletnek itt nem lenne értelme, mivel nincs helyes megoldása. Bár, ha másik oldalról közelítjük meg... De ezt majd legközelebb :)) Addig is ezt közöljétek le :) Üdv:

Sye (Maróti Mihály)

Nem lesz legközelebb. :)

CD-ROM SEBESSÉGVÁLÁS

Há', mit mondjak, mit ne... kezdjük a sablonnal, mást úccse tok. Szóval GURU rúlz. Ja, meg a törd. és a korr. Brazil, te meg dógozzá, akárcsak a többi lesült brazkó a kávéűtetvényeken. **(ÉN NEM DOLGOZOK. Braz)** Szóva a lényögöt nyögve azt a kérdést szegözném eléjed, bá' nem biztos, hogy jó helyre célzok, hogy hogyan lehetne megoldani azt az aprócska ficakot, ha az embernek gyors a cödöromja, és a frenetikusan hiper kúl PC GURUS CD-t benyomja abba, hogy aztat ne törje 600 felé széjjel? Unt ju nó, ne legyen a cédébűl ROM. Hallottam mán' olyasmiről, hogy a CD-ROM-nak kicsit le lehet csökkenteni a sebességét, hogy ne szágúdjon oly nagyon, mert azt hallám még ölszó, hogy múvi nézés közben is nervózing tud lenni, ha olyan a dolog, mint ha egy géphászba ülnénk. Előre is köszi GYORS válaszod!

Hungarissen Görli

Nos napjaink gyors CD-ROM olvasóinak komoly mellékhatása a lemezek alkalmankénti szétrobbantása. Mi tagadás, ez eléggé frusztrálttá teszi az embert, nem elég, hogy a CD tönkremegy az adatokkal, de jó eséllyel a meghajtó sem éli túl. Gáz. Viszont van rá megoldás, lapunk cdgrab rovatának főnökével, PPéterrel konzultáltam, hogy ajánljon nekem olyan helyet, ahonnan lassító progit lehet leszedni. Óriási meglepetésre a oldalt javasolta, ahol a letöltések között találtok ilyen programot. Aki tehát nem szeretné, hogy az említett baleset bekövetkezzen vele, vagy zavarja a nagy sebességű olvasás közbeni iszonytató hang, az látogasson el PP cdgrab oldalaira.

KÉT TISZTÁZANDÓ DOLOG

Szeva te nap- és holdlopó! (Ne nézegess hátra, rólad van szó.) (Pedig éppen kiáltottam már a Törd.-nek, kicsit félreérthető volt a címzés. Braz) Egy kérdés fúrja már hosszú ideje az oldalamat. Mért te írod a Levrovot? Nem mintha bármi bajom lenne veled, de hogy jött ez, hogy TE írd pont, és nem valamelyik cikkíró, szerkesztő. Elvileg ők jobban belelátnak az újságnál történő dolgokba. Vagy te vagy csak képes havonta tizenhatezer tömör ökörséget legyártani, és neked van időd havi sok száz, hogy úgy fogalmazzak, kevésbé színvonalas levélből kiválogatni a még elmegy kategóriába beférőket? Egyébként üdv az egész szerkesztőségnek, és gratulálok a brutális táborból származó láncfűrészes képhez, nem is tudtam, hogy egy Hasfelmetsző Jack veszett el benned. Reg Fiveg

Az első dolog. Azért én írom a levrovot, mert mittudomén. Valamikor az ősidőkben, amikor az első papír Guru (akkor még nem PC) elindult, akkor azt mondtam, hogy én írom, és attól kezdve aztán én írom. Számos előnnyel is jár ez, amiről nagyon nehéz lenne lemondani. Példának íme néhány. 1. kapok egy csomó levelet, amely nem szól semmiről, 2. kapok egy pár levelet, amelyik szól valamiről, 3. lehet belőle párórai munkával levrovot készíteni, ami remek szórakozás, miközben a Korr. (áldassék az ő neve) piszkál, hogy addmálevazzeaddmále, 4. a levrovért kapott pénzből fogok meggazdagodni. És még sorolhatnám, de minek. Illetve még egy: csak, és kész.

A második dolog. NEM én vagyok a láncfűrésszel a képen, hanem a SakmaN!!! Uramisten, hát már nem is értem, ha láttok egy idióta fényképet, amelynek szereplőjéről messziről látszik, hogy nem teljesen normális, akkor miért kell egyből rám gondolni? Mondjuk megtisztelő, de mégis. Látjátok, a SakmaN is egy idióta, és akkor még a Törd. meg a Korr. is itt van, igaz utóbbiról még nem láthattatok képet, de ez direkt jó, mert emberünk nagyon súlyosan tud kinézni néhány órai korrektúrázás után, olyankor már hozzászólni sem nagyon szabad. Na, de ez mind lényegtelen most, a lényeg az, hogy tudjátok nem én vagyok azon a képen, na. Meg, na már nem is értem, hát tényleg, én olyan szép vagyok, hogyan lehetett összekeverni engem bárkivel is?

ÉS VÉGÜL VERS ASSZEM, DE NEM BIZTOS

MILLIÓ PUSSZANTÁS!!!! 11éves vagyok. Írtam egy verset rólad:

Levrov Jack az esőben

Ma este patakzik a zápor,
mennyei villámok tépázzák e földet,
Kikandikálok az ablakon,
az utcai lámpa fényében
egy didergő koldust látok
Hirtelen. Elmennék az ablaktól,
de furcsát veszek észre
a kolduson.
Vállában a Guru jelvénye ván
beágyazódva.
Alatta következő felirat lészen
írva:
Brazil a levrov Jack.
De hiszen esküszém én ez nem koldus,
a kedvenc Gurusom didereg e fertelmes viharban?
Mennék elelybé takarót vinnék már néki,
de fertelmes fényesség árasztja el szobámat.
Egy óriás Gurujelvény tűnik fel, mint
azonosítatlan repülő tárgy. Felszippantá
Brazilt és repíti főszerkesztőség ajtajának elébe,
majd leszáll szerkesztőség ajtaja fölé, és úgy marad...

Pc Bag (Bakonyi Gábor)

Ugye tetszik? Légyszi rakd bele az újságba! Kösz.

Khm, hát, hogy tetszik, az ugye erős túlzás, maradjunk talán annál, hogy érdekes. :) Azért erre a versírás dologra még rá kellene egy kicsit gyúrnod. :) De azért ide pont jó, meg különben is rólam szól, már nem is lehet nagyon rossz. Na, még a végén tetszik is. :)

<Elgondolkodtam én is, esetleg megeresztek egy verselemzést, de inkább mégsem... pedig ez a vers tele van költői képekkel... Lily>

Jó. Ennyi pont elég lesz mostanra a levrovból. Jövő hónapban, ha minden igaz, akkor (nyugalom! :) folyt. köv., most viszont csóközön mindenkinek, én balra el, jók legyetek.

Brazil

röff: igazából jobbra kell innen mennem, mert különben az ablakon kell átgyalogolnom, amely éppen zárva van, lenne tehát nagy csörömpölés meg huppanás, ami nennyó < Pedig csak a második emelet ugye, de azért ne próbáld meg kicsim... Mondjuk útközben van egy kaktusz, bármilyen pici is, talán észrevennéd, hogy eltévedtél. :) Lily >, (Lily, légy szíves nyisd már ki ennek a szerencsétlennek az ablakot!! – a korr.).

„EXKLUZÍV JÁTÉKSHOW"

Szeretnél hálózaton keresztül megmérkőzni a PC Guru csapatával a legmenőbb játékokban? Érdekelnek a karácsonyi szezon legígéretesebb játékai? Kipróbálnád az új konzolőrületet, az Xboxot?

A PC Guru szerkesztősége lehetőséget biztosít arra, hogy decemberben egy nap (2001. december 15.) csak a játékokról szóljon az életedben. Az egész napos rendezvényre jelentkezni lehet a szerkesztőség telefonszámán (3508179) Balassa Tímeánál. A játékterem sajnos korlátozott befogadóképességgel rendelkezik, így jelentkezéseket csak korlátozott számban tudunk elfogadni. Előfizetők a jelentkezésnél előnyben részesülnek!!!!!!! A szerencsés kiválasztottakat egy héttel a rendezvény előtt értesítjük.

Jelentkezési határidő: 2001. december 6.

PC Guru Team

EARTHQUAKE

SAMSUNG EARTHQUAKE 4 - WORLD CYBER GAMES MAGYAR KVALIFIKÁCIÓ

Idén ősszel, október 21-23. között rendezték meg Magyarország legrangosabb cyber eseményét, a Samsung EarthQuake 4-et, ami ez alkalommal minden eddiginél nagyobb szabásúra sikeredett. Több mint 500 ember fél éve erre készült; nem csoda, hisz a nyertesek díja a koreai világbajnokságon való részvétel volt…

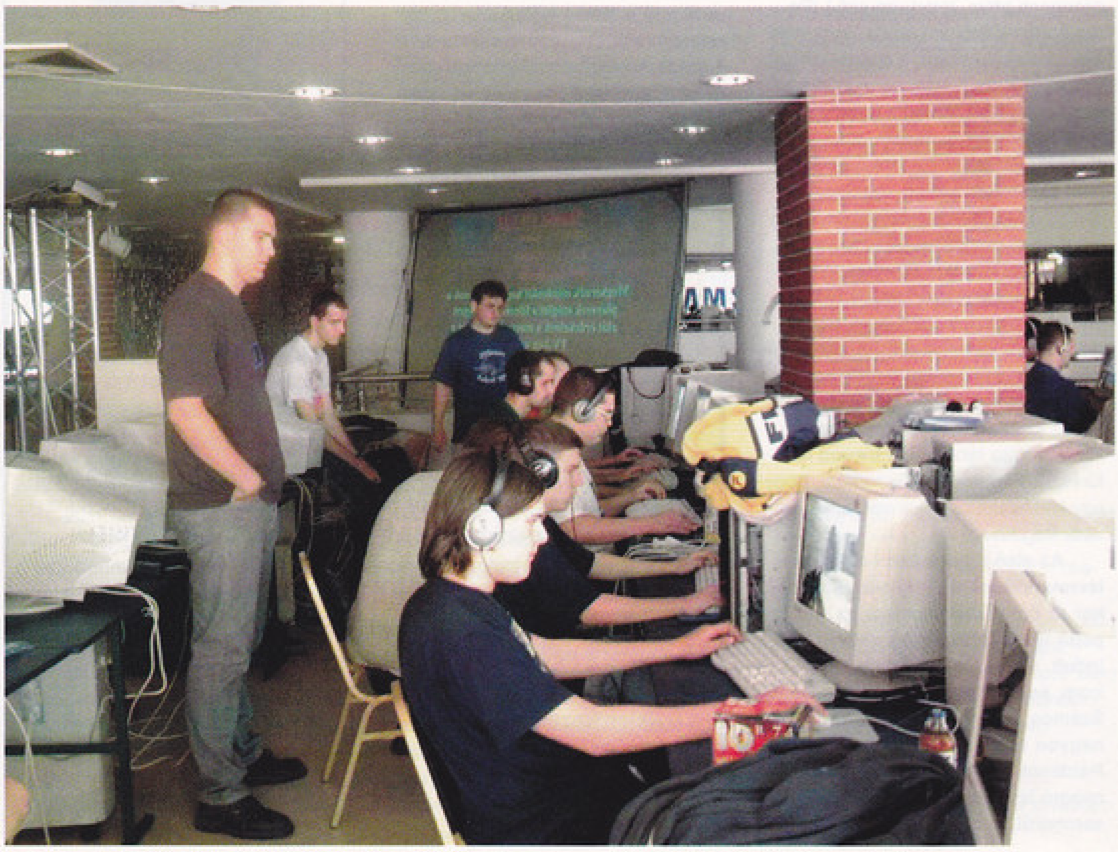
A bajnokságot megelőző hetekben a különböző internetes portálok játékos fórumain, számítástechnikai lapok hirdetésein gyakran találkozhattunk azzal a kifejezéssel, hogy EarthQuake. A laikus és angolul tudó ember számára ez természeti katasztrófát jelent, míg az átlagos, magyar multiplayer játékrajongónak a VERSENYT, ahol összemérheti tudását a hozzá hasonló gamerekkel. A rendezvénysorozat nemzetközileg is elismerést váltott ki, aminek köszönhetően az októberi rendezvény a World Cyber Games magyarországi selejtezőjévé vált.

Kezemben a Guru legutóbbi Samsung EarthQuake 4-es hirdetésével, a közlekedési dugókon, álló és fekvőrendőrökön sikeresen átvergődve eljutottam a rendezvény helyszínére, az ELTE épületéhez. A bejárat előtt az EQ-kon megszokott, bebocsátásra váró tömeg képe fogadott. Bár a kapunyitás majd egy órát késett, a beléptetés, a versenyzők elhelyezésének gyors és profi lebonyolításának köszönhetően mindenki időben helyet foglalhatott a szervezőség által biztosított 17"-os Syncmaster monitorok előtt.

Szavakkal nem lehet leírni (talán a képek), milyen érzés kelt a teremben lévő 525 gép, a gépek közötti kapcsolatot biztosító 30 szerver, az ultramodern switch-ek, kábelek, a kisebb falut ellátó elektromos hálózat látványa. A legnagyobb élmény számomra mégis az volt, amikor személyesen is találkoztam egy-két neten megismert kiváló playerrel. A játékok, versenyszámok palettája az előző rendezvényekhez viszonyítva jelentősen bővült, a népszerű FPS játékok (CounterStrike, Quake, Quake3, UT) mellett megjelentek az RTS-ek (BW, AOK) is. A versenyzők a versenytéren elhelyezett négy db. információs projektoron tudták követni, hogy melyik versenyszám mikor kezdődik, a részletesebb információkhoz (kivel és melyik szerveren játszom) a belső intranetes hálózaton juthattak hozzá. A szervezők gondoltak a „spectator"(csak néző) látogatókra, ők négy projektoros TV-n figyelhették a különböző játékok küzdelmeit.

Vasárnap 20.00-kor megkezdődtek a csapatküzdelmek: CounterStrike, QuakeWorld és Quake3 klánok próbálkoztak a selejtezőből való továbbjutással. A verseny éjfélig tartott, majd ezután kezdődött sok ember által már nagyon várt pillanat: a szabad játék, amely alatt egész éjjel folytatódott a fraggek gyűjtése, immár tét nélkül. Indultak a különböző modokkal megkavart Quake, UT, CS, és Return to Castle Wolfenstein szerverek - így végre ki lehetett próbálni egy jó kis 30 résztvevős partraszállást az Internet nyűgei nélkül. Aki pedig végképp kimerült, de a pörgéstől nem tudott aludni, teljes házimozi rendszer várta jó pár DVD filmmel. A résztvevők ellátásáról nonstop büfé gondoskodott. Az éjszaka folyamán - majd az elkövetkező napokban - gyakran lehetett látni narancssárga pólós EQ team tagokat, akik küzdelmes, de sikeres deathmatch-eket vívtak a Nimda és testvérei nevű, állandóan újjászülető vírusklánok ellen.

Hétfőn reggel a még versenyben maradt klánok újból összecsaptak, hogy a nap folyamán eldöntsék, melyik két csapat küzdjön meg egymással a következő napi döntőkben. Azok a versenyzők, akik az egyéni (face to face) versenyszámokban indultak, hétfőn este végre megmutathatták képességeiket. Az előselejtezők után a küzdelmek egyenes kiesé-



ses rendszerben folytatódnak. A hangulat egész nap fergeteges volt, a játékosok, szurkolók kiáltásai, a gépek zaja betöltötte az egész termet. A fárasztó, sok koncentrációt igénylő meccsek után már csak az igazi fanatikusok maradtak ébren, a többség nyugovóra tért, hiszen kedden a küzdelmek már az első helyekért folytak, erről pedig sem nézőként, sem játékosként nem akart senki lemaradni.

Kedden a teremben a hangulat elérte a tetőfokát. Az adrenalintól eufórikus állapotba került versenyzők közül volt, akiben egy világ omlott össze, mikor a döntőt elvesztette, volt, aki még szinte fel sem fogta, hogy neki sikerült győzedelmeskednie. A meccsek színvonalát tekintve nem lehetett okunk panaszra, a különböző játékok döntőiben a játékosok minden olyan trükköt, cselt bemutattak, amelyet a lelkes nézőközönség el tudott képzelni, és aki azt hitte eddig, hogy az RTS-ek lassúk, és nem látványosak, az nézze meg pl. BW, vagy az AOK döntőjének demóját.

A WCG versenyszámok kilenc győztese (CounterStrike – NGC2, Quake3 f2f - Xeon, UT f2f - Xret, BW f2f – Cameleon és AOK f2f – hugi_0) a rendezvény névadó szponzorának köszönhetően részt vehet a decemberben tartandó világbajnokság döntőjén (utazás, 1 heti szállás fizetve). A kilenc magyar fiatalnak a 300 000 dolláros összdíjazású döntőn a világ legjobbjaival kell megküzdeniük az elsőségért. Remélem, sikerül nekik.

Azoknak sem kellett elkeseredniük, akik nem ezekben a kategóriákban győztek, a Quake f2f nyertese Baga egy Pentium IV 2 GHz-es számítógépet, a Quake team (Omen) és Quake3 team (SR) győztesek minden egyes tagja a három nap alatt már betesztelt monitorral térhetett haza.

Személy szerint nagyon jól éreztem magam a három nap alatt, a rendezők egy nagyon színvonalas rendezvénnyel sikeresen biztosították mind a versenyzők mind a látogatók szórakozását. A cikket a projektoron látott utolsó üzenettel zárnám „Sok szeretettel várunk benneteket EQ5-ön"

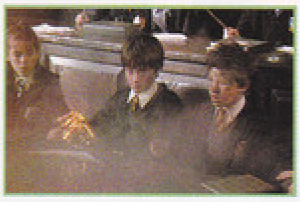
A rendezvény támogatói:

névadó szponzor:
Samsung Electronics
főszponzor:
Microsoft
támogatók:
Intel, Senorg, 3com,
Dtk (Komel Kft.), Modern Media,
EstFM, PC Guru,
Network Game Center

HARRY POTTER ÉS A BÖLCSEK KÖVE

(Harry Potter and the Sorcerer's Stone)
Szereplők: Daniel Radcliffe, Emma Watson, Rupert Grint, Richard Harris, Maggie Smith
Forgatókönyvet írta: Steve Kloves
Fényképezte: John Seale
Látványtervező: Stuart Craig
Zeneszerző: John Williams
Rendezte: Chris Columbus
A filmet forgalmazza az InterCom

Harry Potter



Kígyózó sorok, 200 ezer előre eladott jegy, sztárokat felvonultató díszbemutató. Mindez cseppet sem lenne meglepő, hiszen Amerikában a sikerfilmek nagy része ehhez hasonló sikertörténettel kezdődik. A fent említett események azonban nem a tengerentúlon, hanem a ködös Albionban történtek, s a történet így teljesen más megvilágítást kapott. Mindez azonban várható volt, mivel a gyerekek és felnőttek által várva várt film J. K. Rowling Harry Potter-könyveinek első kötete alapján készült, melyet 46 nyelvre fordítottak le, és több mint 100 millió példányban adtak el világszerte. Az első könyv 1996-ban jelent meg, s alig került a boltokba, David Heyman producer már a megfilmesítésről, a jogok megszerzéséről gondolkodott.

A TÖRTÉNETRŐL

Harry Potter (Daniel Radcliffe) számára eddig az élet nem sok jót tartogatott: árvaként nőtt fel rokonai házában. A Dursley-família minden tagja szívből utálja a kényszerűségből befogadott fiút, de ez kölcsönös, Harry sem tudja eldönteni, a szívtelen Petunia néni (Fiona Shaw), a goromba fráter Vernon bácsi (Richard Griffith), vagy folyton nyafogó, elkényeztetett fiacskájuk, Dudley (Harry Melling) a legkibírhatatlanabb közülük. Nem sejti, mi az oka a bácsi és a néni ellenszenvének, sosem értette a rejtélyes célzásokat az anyjára és annak „semmirekellő" férjére sem. Csak azt tudja, hogy a lépcső alatti gardróbban kell laknia, unokatestvére levetett ruháit hordania, és hogy tizenegyedik születésnapja éppolyan csendben fog elmúlni, mint az összes eddigi.

Ebben az évben azonban minden másképp történik. Először Harry nevére különös, zöld tintával írt levelet kézbesít egy bagoly. Sajnos mielőtt belenézhetne, a rémült Vernon bácsi megsemmisíti a küldeményt, de hiába, mert ezután minden nap újabb és újabb levelek érkeznek, míg végül a bácsi megelégeli a dolgot, és egy messzi, elhagyatott kunyhóban rejtőzik el családjával. Ám amikor torzonborz óriás bukkan fel a biztosnak vélt rejtekhelyen, rájön, hogy nincs menekvés. Hagrid, az óriás (Robbie Coltrane) meg éppen nincs jókedvében, amiért Vernon bácsi nem hagyta, hogy a címzetthez eljusson a levél, melyben az áll, hogy Harryt felvették a Roxfort Boszorkány- és Varázslóképző Szakiskola tanulói, az ifjú varázslónövendékek közé.

AZ ÁLOMCSAPAT

Miután a regény megfilmesítése zöld utat kapott, a producerek Steven Spielberget kérték fel erre, aki rövidebb gondolkodás után mégsem vállalta el Pottert. „Ennek a filmnek az elkészítése semmiféle kihívás elé sem állított, béna kacsára pedig nem volt kedvem vadászni" - mondta a mester, és a stafétabotot Chris Colombus (Reszkessetek betörők!, Édesek és mostohák) kezébe adta. A film színvonalát tovább növelte az írónő állandó jelenléte és az a vérprofi stáb, amelynek keze alatt már eddig is csodálatos filmek készültek. A zeneszerzőt, John Williamst (Star Wars, Cápa) azt hiszem, fölösleges bemutatnom. Az Oscar-díjas operatőr, John Sale fényképezte többek között Az angol beteg, az Esőember, és a Holt költők társasága című filmeket. A film káprázatos díszleteiért Stuart Craig (Az angol beteg, Memphis Belle) felelt, aki munkatársához hasonlóan több Oscar-díjat tudhat magáénak. Az álomcsapat többi tagjának munkásságát olyan „mérföldkövek" jelentik, mint a Remény Rabjai, a Hetedik vagy az Ördög ügyvédje. Az előbbiekből egyértelműen látszik, hogy a film producerei komolyan vették munkájukat, és az év legcsodálatosabb meséjének elkészítését tűzték ki célul.

EGY PÁLYAFUTÁS CSÚCSA

- A film eddigi pályafutásom csúcsa – állítja Chris Columbus. – Egy sor izgalmas helyszínen és díszletek között dolgozhattam, és abban a szerencsében volt részem, hogy rendkívül tehetséges és képzett stáb segítette a munkámat. A film egy sor elkötelezett ember tehetségének és erőfeszítéseinek gyümölcse. Hiszem, hogy az eredmény magáért beszél.

Egy biztos, a bevételek és a mosolygós arcú gyermekkritikusok őt igazolják!

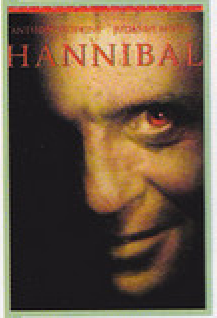
Sasa

FILM

HANNIBAL

Rendezte: Ridley Scott
Főszereplők: Leonardo Di Caprio, Robert Carlyne
DVD specialitások:
Szinkron: angol (Dolby Digital 5.1)
Felirat: magyar, angol, cseh, dán, finn, héber, izlandi, norvég, lengyel, portugál, svéd
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1)
Extrák: Az alkotók és a szereplők bemutatása; Képgaléria; Kimaradt jelenetek; A rendező teljes audiokommentárja; Videoklip (All Saints)
Forgalomba hozza: InterCom

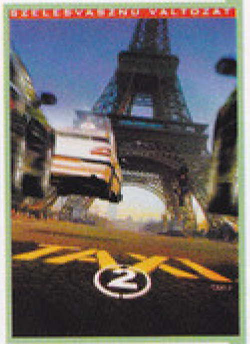
A világ legrémesebb gonosztevője, Hannibal Lecter Firenzében éli a jómódúak boldog életét. Nem gondol a bűnös múltra, csakhogy



egyik utolsó áldozata, az emberi roncsként vegetáló milliomos, Mason Verger véres bosszút forral megcsonkítója ellen. Célja érdekében semmilyen eszköztől nem riad vissza, s tudja, hogy csak egyetlen egy csalétek van, amellyel lépre csalhatja Lectert: Clarice Starling, az FBI ügynök. Ha őt sikerül rávenni, hogy győzze le régi szorongását, és eredjen az emberevő pszichológus nyomába, az valószínűleg habozás nélkül előjön rejtekhelyéről, és újra kezdi a halálos játékot. Nem tehet róla: nagyon élvezi...

TAXI 2

Rendezte: Gerard Krawczyk
Főszereplők: Frederic Diefenthal, Samy Nacéri, Emma Sjöberg
DVD specialitások:
Szinkron: magyar (Dolby Digital 5.1 és DTS), francia
Felirat: magyar
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1),
Extrák: így készült a film; interjú a szereplőkkel; előzetesek; exkluzív interjú Fréderic Diefenthallal
Forgalomba hozza: InterCom

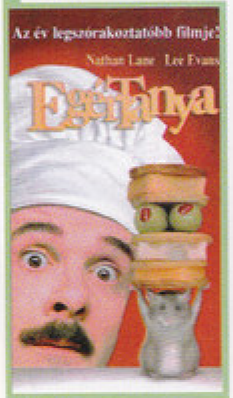


Végre éppen minden jóra fordulna: Emilien, a kétballábas rendőr huszonhetedik nekifutásra megszerzi a jogosítványt, Daniel, a turbómeghajtású taxis pedig szép barátnőjével készül egy kis közös, ebéd utáni desszertre. De természetesen semmi nem megy ilyen könnyen. Az események elszabadulnak, a kalandok száguldva beindulnak, és máris fékezhetetlen banditák és csúcsra pörgő ellenfeleik üldözik egymást Marseille kanyargó sikátoraiban.

A városba látogat ugyanis a japán védelmi miniszter, akit elrabol négy rejtélyes nindzsa. A miniszternek nyoma sincs, amikor pedig a rendőrség tehetetlen, csupán egy megoldás van: a taxis, aki utálja a zsarukat, de imádja a száguldást!

AZ EGÉRTANYA

Rendezte: Gore Verbinski
Főszereplők: Nathan Lane, Lee Evans, Vicki Lewis, Maury Chaykin, Eric Christmas
DVD specialitások:
Szinkron: magyar, angol (Dolby Digital 5.1); magyar, cseh, lengyel (Surround)
Felirat: angol, török, görög
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1),
Extrák: Közvetlen jelenetválasztás, a film előzetese; 7 kimaradt jelenet
Forgalomba hozza: UIP Dunafilm



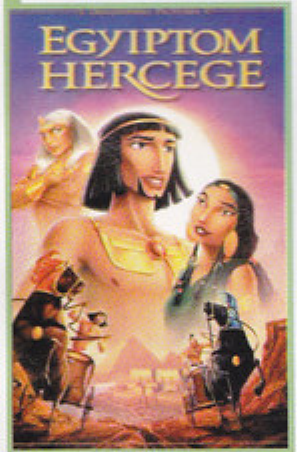
Lars és Ernie Smuntz (Nathan Lane és Lee Evans), a két balszerencse fia nem tartják túl nagyra a roskatag, vén házat, amelyet örökölték - amíg rá nem jönnek, hogy az ósdi épület valójában milliókat ér. De mielőtt pénzzé tehetnék, meg kell szabadulniuk makacs kis lakójától: egy iciri-piciri és szívós kis egértől. A dolog gyerekjátéknak tűnik, ám hamarosan elképesztő, hisztérikus méreteket öltött csatává fajul...

A film az Egyiptom hercege mellett a karácsonyi DVD-termés legkedvesebb ajándéka lehet, mindenkinek csak ajánlani tudom.

EGYIPTOM HERCEGE

Rendezte: Stephen Hickner, Simon Wells, Brenda Chapman
Főszereplők: rajzfilmhősök
DVD specialitások:
Szinkron: magyar, angol (Dolby Digital 5.1); magyar, cseh, lengyel (Surround)
Felirat: angol, török, görög
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1),
Extrák: A film előzetese; így készült a film; audiokommentárok; fotógaléria; az animáció alapjai: „A fogatverseny"; „Hogyha hiszel" – bemutató
Forgalomba hozza: UIP Dunafilm

Az Egyiptom hercege nagyszabású kaland, és mérföldkő a film technikai vívmányainak terén, mely világszerte rabul ejtette közönségét, és minden idők egyik legsikeresebb rajzfilmje lett. Páratlan művészi kivitel és erőteljes Oscar-díjas zene kelti eleddig sosem látott

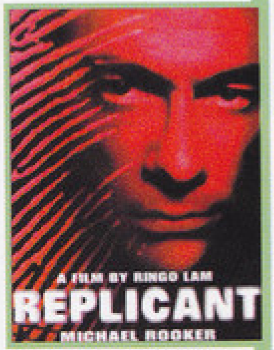


életre a történetet, a felejthetetlen figuráknak olyan sztárcsapat kölcsönzi hangját, melyre bármelyik film büszke lehetne. Ez a különleges mese két fivérről szól, az egyikük királyok sarjaként született, a másikuk egy árva, kinek titkot rejt a múltja. Legjobb barátokként cseperednek fel, az ifjúság szabad szelleme és a jó szándékú versengés erős köteléket sző köztük. Ám az igazság végül szembeállítja őket, mivel egyikük a világ leghatalmasabb birodalmának uralkodója lesz, a másikuk népének választott vezére. Végső összecsapásuk örökre megváltoztatja életüket - és a világot. Egyszerre látványos szórakozás és az emberi lélek ünnepe, az Egyiptom hercege időtlen klasszikus, melyet minden korosztály élvez és a szívébe fogad.

REPLIKÁNS

Rendezte: Ringo Laam
Főszereplők: Jean-Claude Van Damme, Michael Rooker, Catherine Dent
DVD specialitások:
Szinkron: angol (Dolby Digital 5.1)
Felirat: magyar, angol
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1),
Extrák: a film előzetese; így készült a film
Forgalomba hozza: Warner

Piromániás sorozatgyilkos tartja rettegésben a várost. Egy zsaru mindent elkövet, hogy a nyomára bukkanjon, s amikor a hagyományos nyomozati módszerek már nem hoznak eredményt, még arra is képes, hogy minden szabályt áthágva szokatlan módszerrel próbáljon közelebb kerülni a gyilkoshoz. Az egyik helyszínen megtalálják a gyilkos egyik hajszálát, amelyből a kormányügynökség klónozza az elkövetőt annak reményében, hogy a replikáns majd nyomra vezeti őket. Bár a klón a gyilkos tökéletes hasonmása, érzelmileg és értelmileg még gyerek. A DNS-ben rögzült emlékfoszlányok azonban hamar előtörnek: a replikáns borzalmas gyilkosságok rémképeivel kell, hogy megküzdjön.



SEBHELYEK

Rendezte: Andrzej Bartkowiak
Főszereplők: Steven Seagal, Isaiah Washington, DMX, Anthony Anderson,
Szinkron: angol (Dolby Digital 5.1)
Felirat: magyar, angol
Kép: Szélesvásznú 16:9 (1.85 : 1),
Extrák: a film előzetese; így készült a film; Videoklip; egy nap a forgatáson Anthony Andersonnal
Forgalomba hozza: Warner

Egy amerikai nagyváros mélye háborús övezet. A frontvonalak állandóan változnak, nincs győztes és nincs vesztes: csak a folyamatos harc és egyre több áldozat. A detroiti rendőrök legtöbbje már rég nem az igazságot, hanem a saját érdekeit szolgálja. Csupán egyvalaki van köztük, aki makacsul kitart amellett, amire felesküdött. Orin Boyd mindig kilógott a sorból. Gyűlöli a szabályokat, a maga útját járja, és sosem tudni, mire készül, mire gondol éppen. De valamit még jobban gyűlöl: az árulókat. Keresztes hadjáratot indít mindazok ellen, akik a rossz oldalra álltak. Új háború kezdődik, ezúttal rendőr harcol rendőr ellen. Boyd dolgát csupán egyvalami nehezíti: nem tudja, kiben bízhat, és ki van ellene. Az egyszerűség kedvéért azt feltételezi, hogy csak magára számíthat. De ebben is téved...

DVD

R. E. FEIST – JANNY WURTS: A BIRODALOM ÚRNŐJE I.

Beholder Kiadó, 2001

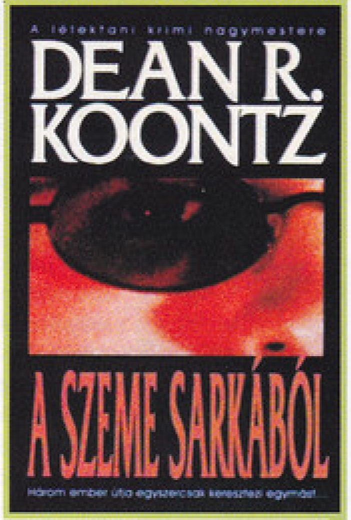
Amikor már azt hinnénk, hogy a Birodalom Úrnője békében és nyugalomban élhet, hirtelen „berepül a köztudatba" egy mérgezett fegyver, amely Mara élete helyett elsőszülött fiáét oltja ki, és ezzel hosszú hetekig tartó depresszióba kergeti a gyászoló anyát.

A lehető legrosszabbkor, hiszen a jelenlegi bizonytalan helyzetben lenne szükség leginkább a bátor és harcias úrnő józanságára. Vajon Mara időben kikecmereg-e a „gödörből" ahhoz, hogy szembeszállhasson a hagyományőrzőkkel, a mágusok tanácsával és a birodalom legrettegettebb orgyilkos klánjával?

A történet nagyon tetszett, csak kicsit hosszúnak találtam Mara szenvedésének taglalását. Bár…

DEAN R. KOONTZ: A SZEME SARKÁBÓL

Animus Kiadó, 2001



1965. január 6-án a californiai Bright Beach-ben egy család autóbalesetet szenved, melyben az édesapa meghal, viszont röviddel utána megszületik a kisfiú, Bartholomew.

Ugyanezen a napon valahol az oregoni partvidéken Junior Cain minden különösebb ok nélkül lelöki fiatal és csinos feleségét egy tűztorony tetejéről. A nyomozásban részt vesz egy rejtélyes figura: Thomas Vanadium.

Szintén ezen a napon a San Francisco-i St. Maria Kórházban világra jön egy kislány, aki valójában erőszak közepette fogant, és édesanya nélkül fog felnőni.

Két ártatlan gyermek, egy őrült fiatalember és egy különös nyomozó. A találkozás után valaki hiányozni fog a névsorból. De ki?

SVEN HASSEL: ELTÖRÖLNI PÁRIZST!

Aquila Könyvkiadó, 2001

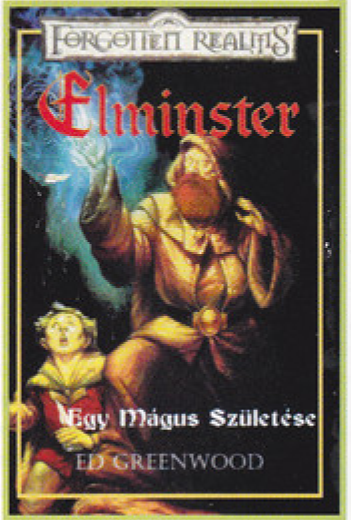
Vannak katonák, akik mindent túlélnek, akiket a háború brutális gyilkosokká tesz, akik ép bőrrel megúszták a sztálingrádi csatát, Monte Cassinót és számtalan véres ütközetet… most pedig részesei lehetnek a normandiai partraszállásnak.

És teszik mindezt egy német büntetőszázad tagjaiként. Ha úgy alakul, kincstári fegyvereket is eladnak az ellenállóknak, ha kedvük szottyan, halálra ítéltet szabadítanak ki börtönéből, de szükség esetén szembeszállnak a tábori csendőrséggel is, hogy aztán együtt mulassanak az ellenállás tagjaival. Sőt, egyéb furcsaságokra is képesek.

Sven Hassel maga is „büntetőszázados" volt – talán ettől olyan hiteles az elbeszélés.

ED GREENWOOD: ELMINSTER

Delta Vision Kiadó, 2001

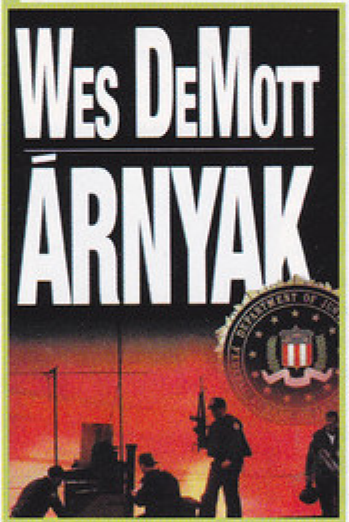


Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy világtól elzárt kis falu. Ebben éldegélt egy mágiát érzékelő pásztorfiú, aki kisebb tárgyakat is képes volt mozgatni. A nevét majdnem elfelejtettem mondani: Elminster.

Amikor egy sárkányháton érkező mágus lerombolta a falut, egyedül a közeli legelőn tartózkodó fiú maradt életben. Ekkor „született meg" a gonosz mágusok „bosszúangyala", akinek viszont nagyon sokat kellett tanulnia, ha be akarta váltani fogadalmát.

Az évek során számtalan különös tanítómestere akadt, a következő nagyobb változást mégis egy istennő, egészen pontosan Mystra okozta.

Hihetetlenül jó regény, remélem, a folytatások is ilyenek lesznek.



WES DEMOTT: ÁRNYAK

Athenaeum 2000 Kiadó, 2001

Soha nem tudhatod, milyen titkokra derül fény, ha meg akarod menteni néhány kollégád munkahelyét. Azt sem tudhatod, ki is valójában az ellenséged. Ha ezeket valaki előre elmondta volna a Dillon repülőgépgyár egyik mérnökének, lehetséges, hogy az események nem így alakultak volna.

De nem tette meg, ezért Peterrel együtt mi is eszeveszett nagy kavarodás kellős közepébe csöppenünk. Mert nem a megfelelő embert avattuk bizalmunkba…

Szegény Peter először csak menekül, aztán verekszik és kapja a golyókat. A végén persze rádöbben a szörnyű igazságra, csakhogy ezzel együtt az is kiderül számára: a múlt egy része hazugság volt. És tesz róla, hogy a jövő más legyen.

DOUGLAS NILES: A BÁBKIRÁLY

Delta Vision Kiadó, 2001

A „Nyári tűz sárkányai" idején játszódó történet (a Káoszháború ciklus negyedik kötete) sokkal jobban sikerült, mint a sorban előtte szereplő.

Porthiosnak el kell hagynia eddigi lakhelyét, ezért hazatér a Qualinesti elf birodalomba, ahol minden egészen máshogy van, mint ahogy ő emlékezett rá. Az ország élén látszólag Gilthas Napszónok (Porhtios unokaöccse) áll, a valódi hatalmat azonban a hagyományőrző szenátorok tartják kezükben.

Hamarosan megérkeznek Takhisis lovagjai, hogy elsöpörjék az elfeket. Kicsivel később viszont elszabadul a Káosz, és az eddigi ellenfelek hirtelen azonos oldalon találják magukat. A tét a puszta létezés – az esélyek viszont nem túl jók.

KÖNYVEK

„Hát ennek meg mit keres a neve a CD-rovat végén?" – kérdezhetné a kedves olvasó teljes joggal, ezért igyekszem gyorsan megnyugtatni mindenkit, hogy vendégszereplésemet csak ebben a hónapban kell elviselnetek. Freeboy ugyanis egy kis egészségügyi kitérő miatt nem tudott részt venni az e havi szám készítésében, ezért egy alkalomra most én helyettesítem őt a CD-ajánlóban. Mivel ízlésem meglehetősen különbözik a rovatgazdáétól, ezúttal nem DJ-kről és mixmesterekről olvashattok, hanem néhány személyes kedvencemről a közelmúlt zenei terméséből.

SUZANNE VEGA: SONGS IN RED AND GREY

A városi folk istennője öt év után először jelentkezik új stúdióalbummal. A hosszú hallgatás oka Vega kisasszony magánéleti viharaiban keresendő: korábbi producerével, Mitchell Froommal kötött házassága tönkrement, és Froom távozásakor zenészeit is magával vitte, így Suzy most ismét ott tart, ahol pályája elején: csak a hangjára és a gitárjára számíthat. Ez a változás döbbenetesen érezhető a zenén is: a két legutóbbi Vega-album kísérletező hangzása (amelyben nagy szerepe volt Froomnak) eltűnt, és visszatért az első három korong tisztább koncepciójához. Az új dalokat, ha lehet, az érzelmek még jobban átfűtik, mint eddig, és míg az előző albumhoz Suzanne most 7 éves kislánya, Ruby szolgáltatta az ihletet, addig ezúttal a zátonyra futott házasság a fő téma. A zátony szó szerint meg is jelenik a lemezen, ugyanis amikor az énekesnő válófélben volt, az óceán mellett sétálgatott vigaszt keresve. A korong legjobb dalai így születtek: az első három track, a csodálatos Penitent, a szomorú Widow's walk és a végleges lezárást sugalló Your Maggie May rögtön nagyon erős érzelmi töltetű indítás, és folytatás sem különb: a címadó dal, az If I were a weapon, a Harbor song és a St. Clare mind Suzanne legsikerültebb darabjai közé sorolható. Ezeknek dallama utánozhatatlanul „vegazsuzsis", a szövegek pedig dalonként legalább annyi mondanivalót hordoznak, mint a teljes Mariah Carey-életmű… Katartikus hatású, melankolikus album ez, igazi, őszi hangulatú lemez, az énekesnő legérettebb korongja.

BOOM-BOOM: INTERGALACTIC MEGAHELLO

A zenekar neve és a lemez komolytalan címe már figyelmezteti a hallgatót, hogy a Boom-Boom második albuma – az előző koncertfelvétel volt – nem a dalszövegek mélységével akar lenyűgözi. Az első ütemek után kiderül, hogy ezen a korongon a mindenféle géphangot nélkülöző, leginkább rock és blues elemekre épülő minőségi zene lesz a központban. Az együttes ugyanis nem titkoltan az örömzene, a jammelés kedvéért alakult a szakma krémjéből: a hol doromboló, hol agresszív basszusgitárt Szappanos György tépi, a dobok mögött Borlai Gergő, ez a hihetetlenül tehetséges fiatalember villant 10 gigatonnását, a három maradék elektromos gitáron pedig olyan nagy nevek osztoznak, mint Jamie Winchester, Mohai Tamás és végül, de inkább elsősorban Tátrai Tibor. Ebből a felállásból rögtön következik a pofátlanul pontos játék, amelybe rengeteg könnyed rögtönzés visz pezsgő életet. Jamie erőteljes, de nem túl mély hangja nagyon illik ehhez a harsány produkcióhoz, éppen csak annyira marad háttérben, amennyire kell. Két király nyitódal, a European mantra és a Sun or rain után egy kis befékezés következik (Hi-Fi, Basic feeling), majd a fergeteges Great days varázsol mosolyt a hallgató arcára. Végül az utolsó három számmal a lemez fokozatosan lelassul, és a gyönyörű, bluesos záródal (The devil in me) után már sajnálja az ember, hogy ez a korong csak 48 percnyi Boom-Boom-varázst tartalmaz. Az album azonban korántsem adja vissza azt a kunsztversenyt, amit az együttes a koncertjein művel, úgyhogy akinek tetszik a lemez, az feltétlenül nézze meg a bandát élőben is.

SZÖRP: FRESH OFF THE WIRE

Bár tavalyi anyag, mégis szót ejtek róla, annyira különleges, és annyira nem ismeri senki. A Szörp bemutatkozó korongja ugyanis 100 %-ig magánerőből kiadott lemezke, ám ez legfeljebb azon látszik meg, hogy nincs hologram a CD-tokon. A Gátos Iván billentyűs keze alatt összeérlelődött banda az egyetlen számottevő magyar acid-jazz együttesként már több klubban osztja az élőzenét a dobgéptől megviselt füleknek, lemezükön pedig már haza is vihetjük a Szörp összes (négy) saját számát. Írhatnék olyan baromságokat, hogy ők „a magyar Brand New Heavies", de ennél többről van szó. Váczi Eszter utánozhatatlan, érzéki hangja, az erős fúvósszekció és a zenészek halálpontos játéka egészen újfajta élménnyel szolgálnak. A lemez helyenként mediterránosan fülledt, mint a címadó dalban és a zseniális Best daysben, helyenként pedig kellemesen meghitt – a Blindfold on his heartot hallgatva az embernek kedve támad összebújni a hozzá legközelebb álló kétlábúval. A tetszhalottnak hitt acid-jazz feeling feltámad és fejbe kólint, a hallgató pedig egyre kevésbé érti, hogy egy ilyen tehetséges magyar zenekarnak miért az Interneten, a szorp@hotmail.com címen kell árulnia magát. A CD meglepetés-ráadást is tartogat: a Best days poénra vett diszkó-remixe zárja az albumot. Iván a magyar remixdömpingen bepöccenve készítette ezt a verziót, hogy bebizonyítsa: ilyen téren sincs szégyellnivalója. Ez a szám a borítóra technikai okok miatt nem került rá, ám így még jobban üt a geg, és mire kisimul a vigyor az arcunkon, már tekerünk is újra az első dalra…

GARBAGE: BEAUTIFUL GARBAGE

A három amerikai profi producer és egy vadóc skót énekesnő (Shirley Manson) által életre hívott Garbage első két lemezén az agyontorzított noise-pop hangzást próbálta átmenteni a XXI. századba. A most megjelent harmadik albumon látszik, hogy a zenekar ezt az igyekezetét feladta, és ennél jobban nem is dönthettek volna. A modern technika ezen a korongon ugyanis egy picit háttérbe szorult, Shirley utánozhatatlanul unott énekhangja egy picit előtérbe került, ugyanakkor a Garbage-hangzás még mindig él a töméntelen mennyiségű – ám jóval visszafogottabb – effektben. A dalok és a szövegek eklektikusabbak, mint valaha, a hatvanas évek lányegyüttesei előtt tisztelgés (Can't cry these tears) éppúgy megtalálható a lemezen, mint a lírai lassú (Cup of coffee, Drive you home), a trash-pop-próbálkozás (a Cherry Lipset akár a Shampoo is megirigyelhetné), vagy akár a megszokott „gárbidzses" stílusmix (Anrdogyny, Untouchable). A végeredményt rengeteg szaklap szidta, egyesek súlyos tévedésnek minősítették azt, hogy az együttes teret engedett olyan hangzásoknak, amelyek száműzve voltak az előző két korongról, mások egyszerűen azt kifogásolták, hogy ez így „nem trendi". És ha nem az – kit érdekel? A sokszínű album igenis működik, és bár nem ismerem az úgynevezett mai „trendeket", bátran állítom, hogy ez az album a Garbage eddigi legkiforrottabb produkciója. (A CD-ről a számítógépre feltelepíthető ajándék on- és offline mixerprogramok pedig – bár inkább játékra jók, mint komoly használatra – aranyos kis extrák.)

Stöki
stoki@vogel.hu

CD

KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMA

GHOST RECON

A Ubi Soft november 20-án dobja piacra új taktikai shooterét, a Ghost Recont. A műfaj rajongói szerint ez lesz a csúcs, bár a grafikája meglepő módon nem lett olyan remek, mint ahogy vártuk.

WIZARDRY 8

Minden idők egyik legjobban várt folytatása november 15-én a boltokba került Amerikában. Sajnos az európai kiadásról még nincsenek információink, de ettől függetlenül megkezdjük a tesztelést. A 150 MB-os demóváltozat nagy sikert aratott a tesztelők körében, mindenki pozitívan csalódott a játékban. A grafikája még mai mércével nézve is elfogadható, bár jól tudjuk, hogy a szerepjátékok esetében nem ez a legfontosabb szempont.

MYTH III : THE WOLF AGE

A Mumbo Jumbo elkészült a legendás Myth sorozat újabb epizódjával. Az alapkoncepció változatlan maradt, csupán, a sprite-okat cserélték le 3D-s figurákra. Különösen az animációs mozgásokat ajánlom a figyelmetekbe, mivel azokat teljes egészükben egy külföldre szakadt hazánk fia, Rácz Viktor készítette.

BATTLE REALMS

Az Empire Earth mellett ez volt az a stratégiai játék, melyet a PC Guru szerkesztősége a legjobban várt. A grafikai megjelenítés még mindig tökéletes, bár elterjedtek olyan pletykák is, miszerint a küldetések a játék vége felé unalomba fulladnak. Mi persze nem hiszünk az efféle szóbeszédeknek, szeretünk saját magunk meggyőződni az igazságról.

EMPIRE EARTH

Végre-valahára elkészült Rick Goodman új játéka, az Empire Earth. A játék az Age of Empires 2 és a Civilization sorozat legjobb elemeit ötvözi, ráadásul olyan grafikus engine került a játék alá, mely még minket is meglepett. Első nekifutásra ezt a játékot tettük meg az év legjobb 3D-s stratégiájának. Alaposan kivesézzük a karácsonyi PC Guruban, s meglátjuk, igazunk volt-e.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK A PC GURUBAN

OUTCAST
Fejlesztő: Appeal
Kiadó: Infogrames
Stílus: akció-kaland
Gépigény: Pentium 200MMX, 32 MB RAM, 450 MB HDD

Hosszas alkudozás után végre sikerült nyélbe ütnünk az Infogramesszel a szerződést, s így a karácsonyi számra felrakhatjuk az Outcastot teljes játéknak. Az 1999-ben kiadott kalandjáték rengeteg díjat megnyert, s még mai is kategóriájának egyik legjobbjaként tartják számon. A két CD-s kalandjátékban egy idegen világot kell felfedeznünk tudósunkkal. A barátságos civilek mellett azonban ellenséges idegen lények is keresztezik utunkat, ezért készüljünk fel arra, hogy helyenként az akciójelenetek kerülnek túlsúlyba.

A KÖVETKEZŐ PC GURU 2001. DECEMBER 14-ÉN JELENIK MEG.

ELŐFIZETŐI HŰSÉGAKCIÓNK 12. DARABJA

PC GURU

Szerkesztőség

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@vogel.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Révhelyi Beatrix (lily@vogel.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@vogel.hu)
Hardware szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@vogel.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chris@vogel.hu)
Tördelőszerkesztő: Pércsi Mihály (laza@vogel.hu)
Korrektúra: Kovácsi Barnabás (korr@vogel.hu)
Szerkesztőségi asszisztens: Balassa Tímea (pcguru@vogel.hu)
Laptervezés és layout:
Max Plusz Bt. (nemeth.peter@chello.hu)

A szerkesztőség címe:

1139 Budapest, Hajdú u. 42–44. II. emelet.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: 350-8179
E-mail cím: pcguru@vogel.hu
A PC GURU honlapja: www.pcguru.hu

Kiadó

Kiadja a Vogel Publishing Kft.,
a Magyar Terjesztésellenőrző Szövetség
(MATESZ) tagja.

A kiadásért felel:

Ivanov Péter ügyvezető igazgató Tel./fax: 350-8731
Lapigazgató: Ali Mehdi Tel./fax: 350-8731
Titkárságvezető: Szalay Zsóka Tel./fax: 350-8731

Hirdetésfelvétel

Vogel Publishing Reklámiroda
Szakács Gábor
(06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing:
Oláh Gabriella Tel./fax: 350-8004

Terjesztés

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt.
és a
Magyar Lapterjesztő Rt.
regionális részvénytársaságai.

2000. II. félévi terjesztett példányszám
által auditálva: 23019/hó

A MATESZ 2001. I. negyedévi gyorsjelentése alapján a terjesztett
példányszám: 24657/hó
2001. októberi szám eladott példányszáma: 23095
A PC GURU e havi száma 30000 példányban készült.

Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:

Kerbolt Pál, Mura Eszter, Fehér Ildikó
telefon: (36-1) 349-4768
terjesztes@vogel.hu

Megjelenik havonta, ára 1646 Ft.

Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:

Vogel Publishing Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:

fél évre: 7728 Ft (6 szám),
egész évre: 15456 Ft (12 szám)

Előfizethető továbbá a hírlapkézbesítőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában
(Bp. Lehel u. 10/A, levélcím: HELIR, Budapest 1900),
átutalással a HELIR 11991102-02102799
pénzforgalmi jelzőszámra, ezenkívül
Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és Elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:

negyed évre: 3864 Ft (3 szám),
fél évre: 7728 Ft (6 szám),
egész évre: 15456 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás:

Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1217-6389

A GURU LEGYEN VELETEK!

Bamiya-i Buddha. Afganisztán.
Tálibok által elpusztítva
2001 Márciusában.

SID MEIER'S
CIVILIZATION III
MORE CIV THAN EVER

A CIV III-ban lélegzetelállító csodákat hozhatsz létre, dicsőséget hozva népedre. Építs Piramisokat, a Kínai Nagy Falat vagy a Sixtuszi kápolnát! Használd hatékonyan a Föld szűkös erőforrásait, küzdj meg a globális felmelegedés problémájával! Győzd meg igazadról a többi nemzetet egy eddig még soha nem látott diplomáciai rendszer segítségével!

Mutass példát a világnak! A CIV III-ban életbevágó stratégiai, kulturális és katonai döntéseket kell hoznod. A végletekig próbára tesszük a képességeidet!

INFOGRAMES

© 2001 Infogrames Interactive, Inc. All Rights Reserved. Sid Meier's Civilization®, are U.S. registered trademarks. Infogrames and the Infogrames logo are trademarks of Infogrames Entertainment. S.A. Firaxis Games is a registered trademark of Firaxis Games, Inc.

DYNAMIC SYSTEMS
THE MULTIMEDIA COMPANY